

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHAN DAN BUMBU
KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI
KELAS X JASA BOGA 1 SMK NEGERI 3 WONOSARI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Prasyarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh :

Indri Hapsari

NIM. 09511244029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA

FAKULTAS TEKNIK

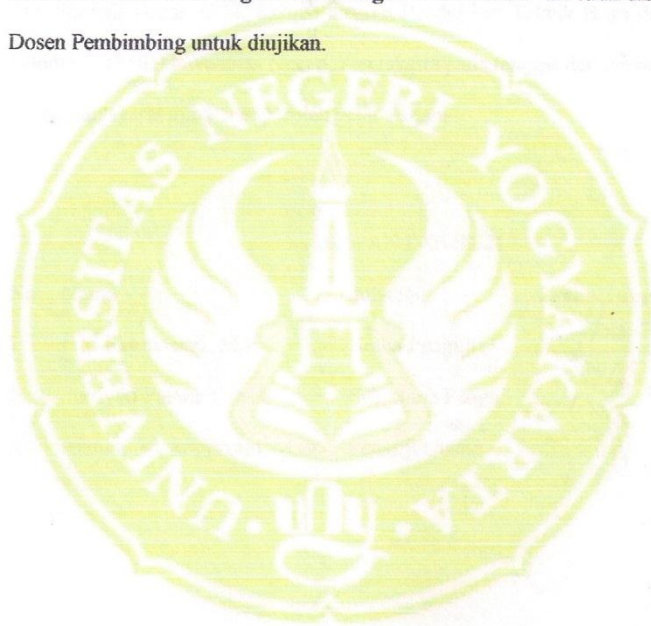
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JUNI 2013

LEMBAR PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Laporan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 di Kelas X Jasa Boga 1 SMK Negeri 3 Wonosari”** ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2013

Menyetujui

Dosen Pembimbing,

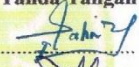


Fitri Rahmawati, M.P

NIP. 19751010 200112 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CSS di Kelas X Jasa Boga 1 SMK Negeri 3 Wonosari”** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana.

DEWAN PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Fitri Rahmawati, M.P	Ketua Penguji		12 Juni 2013
2.	Sutriyati Purwanti, M.Si	Sekretaris Penguji		12 Juni 2013
3.	Andian Ari Anggraeni, M.Sc	Penguji Utama		12 Juni 2013

Yogyakarta, Juni 2013

Menyetujui

Dekan,



Dr. Moch. Bruni Triyono

NIP.19560216 198603 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indri Hapsari

NIM : 09511244029

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

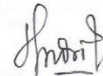
Judul Laporan :

**“Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu
Kontinental Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS5 di Kelas X Jasa
Boga 1 SMK Negeri 3 Wonosari”**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2013

Yang Menyatakan



Indri Hapsari

NIM.09511244029

PERSEMBAHAN

"Allah SWT, menjadi pembimbing dan penuntun setiap langkah di dalam hidupku"

Kedua Orang Tuaku tersayang yang selalu menjadi sumber nasehat dan motivator dalam hari-hari.

Kedua Mbah putriku tersayang,,yang tidak pernah lupa untuk selalu menyelipkan namaku disetiap doa kalian

"Heska, adikku yang selalu ku sayang,selalu sukses yaaa"

Muhith Rahman Hakim, Dukungan dan doamu menjadikan ku orang yang lebih kuat, semoga Allah meridhoi kita "

"Sahabat kecilku 5 Kurcaci (Nandang, Lia, Rima, Nian, Vitria) perjuangan kita adalah persahabatan kita"

"Sahabat seperjuanganku (Evi, Icha, Ojha, Tika, Aida) canda tawa kalian adalah semangatku"

Mrs. Belinda Hana Dwiaji terimakasih sudah menjadi bu guru dan kakak yang baik untukku

Awaludin Abid, temanku yang selalu sabar membantuku menyelesaikan mediaku

DiK Astrid Syarifah Vardhani, terimakasih untuk sumbangan suaranya ☺

Mbak Eka, mbak Asri, Terimakasih ya sudah menjadi kakak yang baik untukku

Fanni, Meika, Kiki, Ayu, yang selalu membuat aku bisa tersenyum dengan canda kalian dikamar kosku..

*Teman-teman UKM Paduan Suara “Swara Wadhana” yang ceria ☺ bernyanyi bersama
kalian (lagi) yang akan kuringinkan.....*

*“Teman-teman Boga Non Reguler 2009...Perbedaan yang menyatukan kita, akan selalu
merindukan kalian, Terimakasih telah memberikanku banyak pelajaran tentang perbedaan”*

“ Kampusku Tercinta, tempat dimana aku mencari ilmu ”

MOTTO

Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah.

(Nabi Muhammad SAW)

Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti.. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton. (Mark Twain)

Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan, tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran. (James Thurber)

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BAHAN DAN BUMBU
KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI
KELAS X JASA BOGA 1 SMK NEGERI 3 WONOSARI**

Oleh :

Indri Hapsari
(09511244029)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5, 2) mengetahui kelayakan media interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5 di SMK N 3 .

Penelitian ini menggunakan pendekatan R & D (*Research and Development/* penelitian dan pengembangan) dengan menggunakan model Borg & Gall dengan 5 langkah yaitu : 1) Analisa kebutuhan, 2) Membuat produk awal, 3)Validasi dan revisi, 4)Uji coba kelompok kecil/ terbatas dan 5) Produk akhir. Penelitian ini mengembangkan produk berupa media interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5. Media Interaktif ini dinilai oleh 2 ahli materi, 1 ahli media, dan 32 siswa SMK N 3 Wonosari.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Media interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental dikembangkan dengan a) analisa kebutuhan, b) membuat produk awal, c) validasi dan revisi, d) uji coba kelompok kecil, e) produk akhir. 2) Penilaian tingkat kelayakan media interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid dan layak. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 59,5% dengan kriteria layak, hasil evaluasi ahli materi adalah 65,2% dengan kriteria layak, dan hasil dari penilaian siswa 56,3 % dengan kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik digunakan oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa media interaktif dapat digunakan sebagai media pengayaan untuk menambah wawasan dalam kompetensi dasar menjelaskan Prinsip Makanan Kontinental.

Kata kunci : Pengembangan Media; Bahan dan Bumbu Kontinental; Adobe Flash CS5

Development of Interactive Media on Continental Ingredients and Seasonings Using Adobe Flash CS5 applications in Class X *Jasa Boga* 1 SMK Negeri 3 Wonosari

By:

Indri Hapsari
(09511244029)

ABSTRACT

This study was aimed at 1) developing interactive media of Continental Ingredients and Seasonings using Adobe Flash CS5 applications, 2) determining the feasibility of interactive media of Continental Ingredients and Seasonings using Adobe Flash CS5 applications at SMKN 3.

This study uses the approach of R & D (Research and Development) using Borg & Gall models with 5 steps: 1) needs analysis, 2) making the initial product, 3) validation and revision, 4) small group trial/ limited and 5) final product. This study developed a product in the form of interactive media of Continental Ingredients and Seasonings using Adobe Flash CS5 applications. This media was assessed by 2 expert material, 1 expert media, and 32 students of SMKN 3 Wonosari.

The result of this study show that 1) Interactive media has been developed through; a) needs analysis, b) making the initial product, c) validation and revision, d) small group trial/ limited and e) final product. 2) the evaluation results of expert media are worth 59.5% with feasible and valid criteria, the evaluation results of expert material are worth 65.2% and the results of the students' assessment in 56.3% qualifies as feasible. This implies that interactive media can be applied as a learning media which is used by not only a teacher as a guideline of teaching and learning process but also the students as the enrichment media to increase the concept of basic competence which explain the principals of Continental Foods.

Keywords: Development of Media; Continental Ingredients and Seasonings; Adobe Flash CS5

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir Skripsi dengan baik dan lancar sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Noor Fitrihana, M.Eng, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Sutriyati Purwanti, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga.
4. Titin Hera Widi Handayani, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa selalu membantu dan memotivasi penulis untuk selalu semangat.
5. Fitri Rahmawati, M.P selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang memberikan pengarahan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Tim Penguji Tugas Akhir yang memberikan pengarahan dan saran dalam penyusunan laporan ini.

7. Kedua orang tua, adik yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk penulis.
8. Teman-teman S1 NR 2009 dan semua pihak yang memberikan bantuan baik moril dan materil.

Penulis menyadari dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir Skripsi ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Terima Kasih.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

- 1. Pembelajaran..... 11
- 2. Komponen Pembelajaran..... 11

B. Kajian Tentang Pengolahan Makanan Kontinental

- 1. Pengetahuan Makanan Kontinental..... 16
- 2. Bahan Makanan..... 16

C. Media Pembelajaran 20

D. Pengembangan Media yang Digunakan

- 1. Multimedia..... 24
- 2. Komponen Media..... 28
- 3. Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental..... 29
- 4. Pentingnya Pengembangan..... 32
- 5. Teori yang Mendukung Pentingnya Pengembangan Media..... 33
- 6. Penelitian yang Relevan..... 35
- 7. Kerangka Berpikir..... 37
- 8. Pertanyaan Penelitian..... 38

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian..... 39
- B. Tempat dan Waktu Penelitian..... 40
- C. Prosedur Penelitian..... 41
- D. Desain Uji Coba..... 43
- E. Teknik Pengumpulan Data..... 44

F. Pembuatan Media Interaktif.....	44
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	49
I. Teknik Analisis Data.....	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Prosedur Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	53
2. Validitas Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	75
3. Tingkat Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	79
4. Revisi Media Interaktif.....	89

B. Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	94
2. Deskripsi Hasil Validasi.....	97
3. Tingkat Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	100

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN.....	103
B. SARAN.....	103

DAFTAR PUSTAKA.....	xvii
----------------------------	-------------

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	42
Gambar 2. Flowchart Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.....	58
Gambar 3. Storyboard Pembuatan Media Interaktif.....	59
Gambar 4. Interface Menu Utama.....	65
Gambar 5. Interface Menu Pembuka.....	69
Gambar 6. Interface Menu Utama.....	69
Gambar 7. Interface Kompetensi.....	69
Gambar 8. Interface Halaman Menu Materi.....	70
Gambar 9. Interface Halaman Menu Bumbu.....	70
Gambar 10. Interface Fresh Bumbu.....	70
Gambar 11. Interface Dry Bumbu.....	71
Gambar 12. Interface Seasoning.....	71
Gambar 13. Interface Menu Bahan.....	71
Gambar 14. Interface Menu Bahan Hewani.....	72
Gambar 15. Interface Menu Bahan Nabati.....	72
Gambar 16. Interface Potongan Sayur.....	72
Gambar 17. Interface Evaluasi.....	73
Gambar 18. Interface Penilaian.....	73

Gambar 19.	Interface Identitas Pengembang.....	73
Gambar 20.	Interface Kata Pengantar.....	74
Gambar 21.	Interface Petunjuk Penggunaan.....	74
Gambar 22.	Interface Indeks.....	74
Gambar 23.	Gambar Persentase Hasil Validasi Ahli Materi I dan II.....	77
Gambar 24.	Gambar Persentase Hasil Validitas Ahli Media.....	78
Gambar 25.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Materi.....	80
Gambar 26.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Kualitas Isi Materi Ajar.....	82
Gambar 27.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Menjelaskan Konsep.....	83
Gambar 28.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Bahan Penarik Perhatian.....	85
Gambar 29.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Kemanfaatan.....	86
Gambar 30.	Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Teknis.....	88
Gambar 31.	Gambar Persentase Hasil Kelayakan dari Keseluruhan Aspek..	89

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Interaktif pembelajaran ditinjau dari Media.....	46
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Program Pembelajaran ditinjau dari Materi.....	47
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Media Interaktif ditinjau dari Pendapat Siswa.....	48
Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif dengan Skala 4.....	51
Tabel 5. Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental dari Ahli.....	76
Tabel 6. Kelayakan Media Interaktif Ditinjau dari Ahli Media.....	77
Tabel 7. Hasil Perhitungan pada Aspek Relevansi Kesesuaian Materi.....	80
Tabel 8. Hasil Perhitungan pada Aspek Kualitas Isi Materi Ajar.....	81
Tabel 9. Hasil Perhitungan pada Aspek Menjelaskan Konsep.....	83
Tabel 10. Hasil Perhitungan pada Aspek Bahan Penarik Perhatian.....	84
Tabel 11. Hasil Perhitungan pada Aspek Kemanfaatan.....	86
Tabel 12. Hasil Perhitungan pada Aspek Teknis.....	87
Tabel 13. Hasil Perhitungan pada Keseluruhan Aspek.....	89
Tabel 14. Saran dan Komentar Ahli Media.....	90
Tabel 15. Saran dan Komentar Ahli Materi 1.....	92
Tabel 16. Saran dan Komentar Ahli Materi 2.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan, Angket, dan Surat Keterangan Validasi Ahli Media.
- Lampiran 2. Surat Permohonan, Angket, dan Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.
- Lampiran 3. Surat Pengantar dan Angket Responden.
- Lampiran 4. Data Validasi Media.
- Lampiran 5. Data Validasi Materi.
- Lampiran 6. Data Responden.
- Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas.
- Lampiran 8. Surat Pernyataan Judgement Instrumen Penelitian.
- Lampiran 9. Silabus.
- Lampiran 10. Surat Keterangan Pembimbing.
- Lampiran 11. Surat Permohonan Izin Observasi.
- Lampiran 12. Surat Permohonan Izin Penelitian.
- Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Sekretariat DIY.
- Lampiran 14. Surat Permohonan izin Kabupaten Gunung Kidul.
- Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.
- Lampiran 16. Foto Penelitian di SMK N 3 Wonosari.
- Lampiran 17. Foto Interface Media.
- Lampiran 18. Surat Keterangan Penguji.
- Lampiran 19. Kartu Bimbingan Skripsi.

Lampiran 20. Angket/ Instrumen

Lampiran 21. Soal Pre Test/ Post Test

Lampiran 22. Flowchart

Lampiran 23. Storyboard Media Interaktif

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, Indonesia dituntut untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) guna meningkatkan mutu di berbagai sektor, salah satunya meningkatkan mutu di dunia pendidikan. Mutu pendidikan merupakan masalah utama yang harus diatasi dalam kebijakan dunia pendidikan, karena dengan pendidikan yang bermutu akan diperoleh lulusan yang mampu membangun diri, keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan meningkatkan SDM adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan menengah kejuruan merupakan pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan pengembangan diri di kemudian hari (Direktorat PSMK, 2004 :3)

SMK mempunyai karakteristik yang berbeda dari sekolah umum, yaitu memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswanya dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing. Tujuan didirikannya SMK yaitu mempersiapkan siswa memasuki lapangan kerja. Misi dan tujuan SMK yang tercantum dalam PP No 29 tahun 1990, yaitu : menyiapkan siswa untuk memasuki

lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional, menyiapkan siswa agar mampu memiliki karir, mampu berkompetensi, mampu mengembangkan diri, menyiapkan tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha atau industri, dan menyiapkan tamatan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan kepotensialan pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut adalah software Adobe Flash CS5.

Dengan menggunakan Adobe Flash CS5 dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi komputer. Kemampuan program Adobe Flash dalam membuat presentasi multimedia mendukung membuat animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti sound, gambar dan kemudahan pengoperasiannya. Kemudahan pengoperasian dalam penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash yaitu dengan penggunaan fungsi tombol-tombol interaktif yang memudahkan kegiatan belajar mengajar sesuai yang diinginkan.

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich dan Molenda dalam Dadang Supriatna (2009 :5), yaitu teks (cetak, media audio, media visual, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan, dan manusia. Beberapa jenis media cetak yang dapat digunakan oleh guru adalah buku, hand out, modul, Lembar Kerja Siswa (LKS), kamus istilah,

dan job sheet. Media ini dapat dibuat oleh guru dengan tujuan meningkatkan penguasaan materi dan meningkatkan kompetensi siswa.

SMK N 3 Wonosari merupakan salah satu SMK yang terletak di kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta. Sekolah tersebut mempunyai empat kompetensi keahlian, salah satunya adalah kompetensi keahlian Jasa Boga yang membekali peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten dalam bidang boga. Jurusan Jasa Boga mempunyai beberapa mata pelajaran praktik yang harus ditempuh salah satunya adalah mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Dalam mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental terdapat beberapa kompetensi yang harus ditempuh. Salah satu kompetensi yang ingin dicapai pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental adalah prinsip Pengolahan Makanan Kontinental.

Kompetensi dasar prinsip Pengolahan Makanan Kontinental merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, indikator untuk mencapai kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu serta sumber belajar yang sudah ada pada silabus. Di dalam standar kompetensi mengolah makanan kontinental terdapat kompetensi prinsip pengolahan makanan kontinental, dimana didalamnya terdapat berbagai macam bagian yang harus dicapai salah satunya bahan dan bumbu Kontinental. Mata Diklat ini menjadi penting untuk dipelajari dikarenakan pengetahuan bahan dan bumbu merupakan bekal utama siswa untuk mengetahui tentang bahan- dan bumbu yang biasa digunakan di dalam masakan Kontinental. Dari silabus yang ada belum dijelaskan

adanya penggunaan media pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru pada saat menjelaskan materi di kelas.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Heinich dkk, 2002; Ibrahim,1997;Ibrahim et al.,2001 dalam Daryanto (2010: 4)

Berdasarkan pengamatan selama observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas X Jasa Boga 1 SMK N 3 Wonosari diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada mata diklat Pengolahan Makanan Kontinental masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan dalam 2 kelas bahwa hampir pada kelas tersebut masih banyak yang belum mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal 75. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan dari hasil prersentase didapat bahwa hanya 75% saja siswa mampu mencapai nilai sesuai kriteria. Alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini dilakukan di SMK N 3 Wonosari.

Penggunaan media pembelajaran di SMK jurusan Jasa Boga masih sedikit. Dari hasil observasi yang dilakukan media yang digunakan oleh guru dalam membantu penyampaian materi di kelas masih sangat sederhana yaitu hanya menggunakan media visual saja yang berupa *handout*, gambar *print out* dan *jobsheet*, atau bahkan hanya langsung sehingga siswa kurang jelas apabila hanya mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas. Kelemahan dengan cara tersebut

adalah kurang efektif dan efisien waktu karena diperlukan waktu untuk mempersiapkan bahan dan bumbu yang akan dijelaskan dan dikenalkan kepada siswa. Dilihat dari tenaga memerlukan lebih banyak dibanding dengan menggunakan media yang lebih modern. Selain hal tersebut di atas penggunaan media yang lebih modern seperti media interaktif juga merupakan inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan jaman yang efektif dan efisien sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan beberapa pertimbangan tersebut di atas, maka penting untuk dikembangkan strategi pembelajaran media. Diharapkan setelah guru menerapkan strategi pembelajaran media dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih aktif, dan membangkitkan rangsangan belajar yang akan berdampak positif pada prestasi belajar. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan efektifitasnya, perlu juga dilakukan penelitian pada pembelajaran di SMK Negeri 3 Wonosari dengan menerapkan strategi pembelajaran media interaktif. Dari hasil tersebut bisa digunakan sebagai acuan dan motivasi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik di SMK Negeri 3 Wonosari.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Media pembelajaran pada mata pelajaran pengetahuan bahan dan bumbu di SMK N 3 Wonosari belum tersedia dengan baik.
2. Penggunaan media pembelajaran di SMK N 3 Wonosari hanya mengandalkan media visual seperti *hand out*, *print out* gambar dan *job sheet* yang diberikan oleh guru.
3. Penggunaan media pembelajaran pada kompetensi pengetahuan bahan dan bumbu belum maksimal.
4. Belum adanya media yang mendukung yang dapat menyajikan audio dan visual sekaligus untuk membantu siswa dalam pengayaan bahan dan bumbu yang telah dipelajari seperti media interaktif.
5. Penggunaan media cetak seperti buku memiliki keterbatasan utama yaitu pengguna hanya bisa mengetahui cara penulisannya saja dan tidak mengetahui bagaimana nama bahan dan bumbu tersebut dilafalkan secara benar.
6. Saat ini media yang ada di luar misalnya buku teks atau sumber belajar dari internet masih bersifat sangat umum.
7. Keterbatasan waktu dan jarak yang harus ditempuh untuk mengetahui macam-macam bahan dan bumbu Kontinental yang masih asing dan jarang ditemukan di daerah tersebut.
8. Perlu diadakan pengembangan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental untuk siswa SMK kompetensi keahlian Jasa Boga.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dibatasi pada bagaimana mengembangkan media pengayaan berupa media interaktif bahan dan bumbu Kontinental yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan dan materi yang diajarkan menggunakan Adobe Flash CS5, melalui tahap validasi dan uji coba.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat ditentukan suatu rumusan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media interaktif materi bahan dan bumbu Kontinental dengan menggunakan Adobe Flash CS5?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental menggunakan adobe flash CS5 pada siswa kelas X Tata Boga 1 di SMK N 3 Wonosari?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media interaktif materi bahan dan bumbu Kontinental dengan menggunakan Adobe Flash CS5.
2. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif materi bahan dan bumbu Kontinental dengan menggunakan Adobe Flash CS5 pada siswa kelas X Tata Boga 1 di SMK N 3 Wonosari.

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan media interaktif materi bahan dan bumbu Kontinental ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan tentang pengembangan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental.
- b. Menambah pengetahuan, wawasan, serta pemahaman tentang bahan dan bumbu Kontinental.
- c. Menambah ketrampilan dalam mencari referensi dan menciptakan media interaktif dalam pembuatan media bahan dan bumbu Kontinental.
- d. Sebagai masukan tentang penggunaan media pembelajaran media interaktif pada kompetensi kejuruan pengetahuan bahan dan bumbu, sehingga apabila terjun ke profesi guru sudah mempunyai gambaran tentang penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

2. Bagi SMK

- a. Menambah referensi untuk penelitian selanjutnya dalam lingkup yang lebih luas dan mendalam.
- b. Memperoleh masukan untuk melakukan penelitian lanjutan terhadap media yang lebih variatif untuk mendukung proses pembelajaran.

- c. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dalam melaksanakan rencana pengembangan media pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran kompetensi kejuruan prinsip pengolahan makanan Kontinental.
- d. Menambah pengetahuan tentang Bahan dan bumbu Kontinental dan pengembangan media interaktif.
- e. Mengatasi keterbatasan interaksi guru dengan siswa di kelas.
- f. Memberikan informasi mengenai penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran tentang materi bahan dan bumbu Kontinental.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa media interaktif bahan dan bumbu Kontinental menggunakan Adobe Flash CS5 yang meliputi :

1. Komposisi dari media interaktif ini adalah :
 - a. Media ini berisi tentang materi bahan, bumbu, dan macam-macam potongan beserta gambar dan pengucapan suaranya.
 - b. Kapasitas penyimpanannya sekitar 20 *Mega Byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dalam CD ataupun *Flashdisk*.
 - c. Tampilan media interaktif menarik untuk digunakan
 - d. Tulisan dalam materi pembelajaran dapat dibaca dengan jelas
 - e. Animasi yang ada dalam media interaktif menarik

- f. Pengoperasian media interaktif mudah untuk digunakan/dijalankan.
2. Isi dari program ini memuat komposisi halaman sebagai berikut :
- a. Halaman *Cover/ Slide Loading*
 - b. Halaman menu utama
 - c. Halaman kompetensi
 - d. Halaman materi
 - e. Halaman evaluasi
 - f. Halaman identitas pengembang
 - g. Halaman kata pengantar
 - h. Halaman petunjuk penggunaan
 - i. Halaman *indeks*
 - j. Halaman keluar program
3. Syarat minimal untuk menjalankan program Adobe Flash CS5 adalah sebagai berikut.
- a. *Processor Intel Pentium 4* atau di atasnya
 - b. Sistem operasi *Microsoft Windows XP Service Pack 2* dan *3*,
Windows Vista, atau *Windows 7*
 - c. RAM 50 MB
 - d. Monitor dengan resolusi 1024x768 warna 16 bit
 - e. *Sound Speaker*

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, Oemar Hamalik (2008 :57). Menurut Rohani dan Ahmadi (1991 :64) pembelajaran adalah suatu efektifitas atau proses belajar mengajar yang didalamnya ada dua subyek yaitu guru dan siswa. Disamping itu pembelajaran merupakan identitas aktifitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Dimyati dan Mudjiono (1994 :284), adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, yang meliputi materi, alat, metode, dan sebagainya untuk membuat siswa aktif dalam mencapai tujuan peningkatan tujuan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar membutuhkan materi, metode, sarana, dan sebagainya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang terjadi pada seseorang setelah berakhir melakukan aktifitas belajar.

2. Komponen Pembelajaran

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur-unsur dalam pembelajaran tersebut yang saling terkait atau biasa disebut komponen pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2004: 77) proses pembelajaran merupakan suatu sistem artinya keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran, adapun komponen-komponen pembelajaran tersebut terdiri atas; tujuan pembelajaran, guru, peserta didik/ siswa, bahan/ materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi.

Komponen- komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

Menurut Martinus Yamin (2007:40), tujuan pembelajaran data disebut dengan tujuan kurikulum atau tujuan intruksional.

Tujuan pembelajaran adalah tujuan bersama, siap dan bagaimana cara mencapai tujuan bersama tersebut tergantung dengan kesepakatan atas perjanjian yang dilakukan oleh orang-orang dalam suatu organisasi atau kesatuan.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:1), tujuan pembelajaran adalah rumusan kemampuan yang diharapkan dimiliki para siswa setelah menempuh berbagai pengalaman belajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, tujuan pembelajaran adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang bisa dikuasai siswa setelah mereka melakukan pembelajaran.

b. Guru

Menurut Martinus Yamin (2007: 95) guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pemimpin yang dapat menciptakan iklim belajar yang menarik, aman, nyaman, dan kondusif di kelas, keberadaannya ditengah-tengah siswa yang dapat mencairkan suasana kebekuan, kekakuan, dan kejenuhan belajar yang terasa berat diterima para siswa. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2004 : 82) guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan atau ketrampilan kepada peserta didik di tempat belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru adalah seseorang yang mampu mendidik, membimbing, melatih, dan memberikan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat serta dapat menciptakan suasana belajar yang menarik agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman.

c. Siswa

Menurut Suryosubroto (1983: 28) siswa disebut juga dengan anak didik. Anak didik adalah anak yang belum dewasa yang memerlukan bimbingan dan pertolongan orang lain yang sudah dewasa, guna dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Tuhan, sebagai warga negara, sebagai anggota masyarakat, sebagai suatu pribadi atau individu yang mandiri. Siswa adalah seorang anggota masyarakat yang sengaja belajar disekolah tingkat dasar sampai menengah atau lembaga pendidikan lain (Depdiknas, 2002 : 1007)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa siswa merupakan seorang yang membutuhkan bimbingan serta arahan menjadi makhluk Tuhan yang lebih baik dengan melakukan proses pembelajaran disekolah.

d. Bahan/ Materi Pelajaran

Materi pelajaran adalah sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan

instruksional yang telah ditetapkan, R. Ibrahim dan Nana Sudjana (1996: 100). Menurut Suryosubroto (1997: 42), bahan atau materi pelajaran adalah isi dari materi pelajaran yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (1996 : 25) materi pelajaran adalah inti yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar, sehingga materi harus dibuat secara sistematis agar mudah diterima.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan materi pelajaran adalah semua bahan pelajaran yang disiapkan oleh guru dan diberikan kepada siswa pada saat pelaksanaan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan.

e. Metode Pembelajaran

Metode merupakan salah satu komponen pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Daryanto (2009 : 173) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang akan digunakan oleh pengajar dalam menyampaikan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukung dan dengan kondisi psikologis anak didik akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2004 : 81), metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan materi kepada siswa demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

f. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena dengan media peserta didik dapat menerima materi yang diajarkan oleh guru.

g. Evaluasi

Untuk dapat mengetahui serta menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakukan tindakan dan usaha untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi hasil belajar.

Menurut Daryanto (2009 :1), evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam pribadi siswa. Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2003 : 195). Evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam program.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu kegiatan yang digunakan guru untuk menilai dan mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan cara yang sistematis, terencana, dan terarah berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan. Fungsi dari media di dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu untuk membantu mewujudkan suasana belajar yang efektif sehingga siswa lebih memahami materi dengan baik.

Pemilihan komputer sebagai perangkat pembuatan multimedia ini dikarenakan komputer mampu menggabungkan teks, gambar, animasi dan suara sekaligus. Sehingga diharapkan siswa akan lebih mudah

mengingat serta memahami multimedia interaktif bahan dan bumbu kontinental tersebut, karena peserta didik diajak untuk menggunakan lebih banyak indera dalam memahami dan menghafal suatu bahan. Dengan semakin banyaknya sekolah yang memiliki fasilitas komputer dan semakin banyaknya orang yang bisa memproduksi program pembelajaran diharapkan pula keterbatasan- keterbatasan tersebut dapat diminimalisir.

B. Kajian Tentang Pengolahan Makanan Kontinental

Pengolahan makanan kontinental adalah salah satu standar kompetensi kompetensi yang harus diselesaikan dan dikuasai oleh peserta didik kelas X Jasa Boga 1 program kompetensi keahlian Jasa Boga, Adapun ringkasan materi Pengolahan Makanan Kontinental adalah sebagai berikut :

1. Pengetahuan Makanan Kontinental

Makanan Kontinental merupakan makanan atau hidangan yang berasal dari Negara-negara Kontinental yaitu biasanya berasal dari Negara Eropa dan Amerika, hidangan yang biasa disajikan adalah *salad, soup, main course* dan *dessert*.

2. Bahan Makanan

a. Bahan makanan hewani

1) Daging merupakan bahan makanan yang sering diolah untuk menjadi berbagai macam makanan utama. Daging yang digunakan adalah daging dari hewan berkaki 4 (empat) yang

dipelihara khusus untuk mendapatkan dagingnya, seperti sapi (*beef*), sapi muda (*veal*), domba (*lamb*) dan babi (*pork*). Daging-daging tersebut mempunyai bagian-bagian dan mempunyai kegunaan tersendiri yang biasanya disebut karkas. Berikut adalah contoh karkas menurut George Brown College (2000:75-76) seperti *blade, chuck, cub roll, loin, rump* dan lain-lain. Daging yang digunakan terlebih dahulu dipotong-potong, untuk kegunaan tertentu, potongan daging tersebut antara lain, *fillet, goujon, poupiette, cubes, mince, chop, rolled*.

2) Ikan

Ikan yang digunakan adalah ikan air tawar dan ikan laut yang biasa dikonsumsi. Ciri ikan yang berkualitas baik dapat diketahui dengan tanda-tanda sebagai berikut: mata ikan tampak jernih dan penuh, bila bijinya ditekan akan segera timbul kembali, insang ikan berwarna merah seperti darah yang masih segar, sisik ikan rata dan lekat dengan baik pada badan ikan atau tidak mudah lepas bila ditarik, mempunyai bau yang segar (khas ikan). Menurut Prihastuti Ekawatiningsih dkk (2008:279) bentuk potongan ikan atau fish cutting adalah sebagai berikut, *fillet, darne, paupiette, goujon, troncom, supreme*.

3) Unggas

Kualitas unggas yang baik akan menentukan kualitas dari hasil akhir makanan. Kualitas daging unggas yang baik ditandai dengan karkas ayam, mempunyai daging lebih baik dan dagingnya tebal, karkas utuh yaitu tidak ada bagian yang memar, bagian paha tampak penuh berisi dan tidak kasar, tekstur daging lembut dan mempunyai serat yang halus, tidak berbau asam apalagi busuk. Adapun karkas daging ayam adalah sebagai berikut *wing, thigh, drumstick, wing let, breast*.

b. Bahan Makanan nabati

a) Kentang

Salah satu sumber karbohidrat dalam makanan kontinental adalah kentang. Kentang biasanya digunakan sebagai pelengkap *main course*, adapun pengganti kentang adalah beras dan pasta. Dalam pengolahan makanan kontinental kentang menjadi sumber utama karbohidrat disamping makanan lainnya yang bersumber dari tepung seperti roti dan lain-lain.

b) Pasta

Pasta memiliki kandungan karbohidrat yang tinggi dan diperlukan sebagai sumber energi.

Menurut James Peterson (2007 : 122-123) pasta adalah makanan olahan yang digunakan pada makanan italia, dibuat dari campuran tepung terigu, air, telur dan garam yang membentuk adonan yang bisa dibuat menjadi berbagai variasi ukuran dan bentuk.

Adapun macam-macam pasta menurut Sutriyati Purwanti, dkk (2006 : 116-117) adalah sebagai berikut : (1) *Pasta Lunga*, *spagetti*, *spagetini*, *vermicelli*, (2) *Fetucce (Ribbona)*, *fettucine*, *lasagna*, *tagliatelli*, *tubi (tubes)*, *ziti*, *macroni*.

c) Sayuran

Sayuran adalah semua jenis tanaman atau bagian dari tanaman yang dapat diolah menjadi makanan. Sebagian sayuran dapat dimakan dalam keadaan mentah dan sebagian lagi dimakan setelah dimasak.

Menurut George Brown College (2000 :51-58) sayuran dapat digolongkan menjadi :

- Sayuran umbi (*root vegetable*) : kentang, wortel, lobak
- Sayuran umbi lapis (*bulb vegetable*) : bawang bombay, bawang putih
- Sayuran batang (*steam vegetable*) : asparagus
- Sayuran Daun (*leaf vegetable*): kol, *lettuce*, bayam
- Sayuran bunga (*flower vegetable*) :*broccoli*, kembang kol
- Sayuran buah (*fruit vegetable*) : tomat, mentimun
- Sayuran Polong (*legumens vegetable*) : buncis, kapri
- Sayuran jamur (*mushroom*) : jamur kuping

Ringkasan jenis-jenis potongan sayuran dan kentang menurut George Brown College (2000:1) adalah sebagai berikut : *jardiniere*, *julienne*, *brunoise*, *macedoine*, *paysanne*, *chiffonade*, *chopped*, dan *allumete*.

c. Bumbu dan Rempah

Pemilihan bumbu yang tepat akan menciptakan hasil akhir yang memuaskan. Bumbu dan rempah dalam dapur kontinental dibedakan menjadi 3 yaitu bumbu-bumbu atau herba berasal dari tumbuh-tumbuhan dan sebaiknya digunakan dalam keadaan segar, seperti *parsley*, *paprika*, *garlic (bawang putih)*, *onion (bawang bombay)*. Rempah-rempah atau *spices* berasal dari tumbuh-tumbuhan yang bisa

dipergunakan dalam keadaan kering , seperti : *rosemary, tarragon, thyme, oregano, bayleaf, cappers, white pepper, black pepper, nutmeg, caraway.*

Bahan penambah rasa atau seasoning yaitu bahan penambah rasa yang telah siap untuk dipakai dapat berupa cairan atau bubuk, seperti : *tabasco, sauce, chilli sauce, tomato ketchup, vinegar, mayonnaise, L &P Sauce.*

C. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar karena dengan media peserta didik dapat menerima materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut Oemar Hamalik (1985 : 23), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2003: 4) media pembelajaran adalah alat yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud- maksud pengajaran. Pesan-pesan pengajaran yang disampaikan guru kepada siswa harus dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah semua yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, siswa dalam belajar.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, maka setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran pengetahuan tersebut menurut Oemar Hamalik (1985 : 15-16) yang meliputi :

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Media berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dengan media pendidikan.
- 5) Nilai dan manfaat media pendidikan.
- 6) Memilih dan menggunakan media pendidikan.
- 7) Mengetahui berbagai jenis alat teknik media pendidikan.
- 8) Mengetahui penggunaan media pendidikan dalam setiap mata pelajaran yang diajarkan.
- 9) Melakukan usaha- usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Daryanto (2010 : 5-6) media memiliki beberapa fungsi diantaranya :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya ajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 3) Memungkinkan untuk belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 4) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 5) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa(komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 dalam Daryanto (2010 :6) :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

Menurut Oemar Hamalik (1985:16), memilih dan menggunakan media pendidikan harus sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu, yakni :

- 1) Sesuai dengan tujuan mengajar
- 2) Sesuai dengan bahan pelajaran
- 3) Sesuai dengan metode mengajar
- 4) Tersedianya alat yang ditentukan
- 5) Sesuai dengan jalannya pembelajaran
- 6) Tergantung dengan pribadi seorang guru
- 7) Disesuaikan dengan minat dan kemampuan siswa
- 8) Disesuaikan dengan situasi belajar yang sedang berlangsung

Sedangkan ciri-ciri umum media pendidikan menurut Oemar Hamalik (1985:22-23) adalah sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan identik artinya dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar dan yang dapat diamati melalui pancaindera kita.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang bisa dilihat dan didengar.
- 3) Media pendidikan digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran, antara guru dan siswa.
- 4) Media Pendidikan adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik dalam kelas maupun diluar kelas.
- 5) Berdasarkan (3) dan (4), maka pada dasarnya media pendidikan merupakan suatu “perantara”(medium, media) dan digunakan dalam rangka pendidikan.
- 6) Media pendidikan mengandung aspek-aspek : sebagai alat dan teknik, yang erat kaitannya dengan metode mengajar.

Beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, diantaranya :

- 1) Kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*)
- 2) Faktor ukuran (*size*) besar atau kecil
- 3) Faktor warna (*colour*), hitam putih dan berwarna
- 4) Faktor gerak, diam atau bergerak
- 5) Faktor bahasa, tertulis atau lisan
- 6) Faktor keterkaitan antara gambar dan suara, gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

Media pendidikan menurut W.S Winkel (1996 : 287), dapat dikelompokkan menjadi 4, yaitu :

- 1) Media visual yang tidak menggunakan proyeksi, seperti papan tulis, buku pelajaran, papan yang dapat tempeli gambar dan tulisan (*display board*) lembaran kertas besar yang dapat diganti-ganti, kliping dari surat kabar dan majalah, poster.
- 2) Media visual yang menggunakan proyeksi, misalnya : film, kaset, video, proyektor untuk lembaran transparan yang dibuat dari plastik, proyektor untuk memantulkan halaman dalam buku pada sebuah layar, dan siaran televisi pendidikan.
- 3) Media auditif, seperti kaset berisikan ceramah atau wawancara dengan seseorang, kaset ucapan bahasa asing, kaset musik, siaran radio.
- 4) Media kombinasi visual-auditif yang diciptakan sendiri, seperti serangkaian gambar (*slide*) dikombinasikan dengan kaset audio diproduksi oleh perusahaan seperti disket, video dan program komputer yang berbicara.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media visual lebih banyak dilihat, dibaca sedangkan media auditif visual dapat dilihat, dibaca, didengarkan dan kelebihanannya bisa dibuat dalam bentuk CD yang dapat dikopi oleh siswa, bisa dipelajari dirumah. Jadi media yang ideal adalah media auditif visual.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010 : 4-5), hal- hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Ketepatan dalam tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan guru dalam memilih media
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakan media

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan dan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan atau tidak digunakan tergantung dari ketepatan dalam tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan guru dalam memilih media, ketrampilan guru dalam menggunakan media, tersedianya waktu untuk menggunakan media. Oleh sebab itu guru harus mempunyai ketrampilan dalam memilih media dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran yang paling sesuai dengan mengingat keuntungan dan kelemahan dari masing-masing media pembelajaran.

D. Pengembangan Media yang digunakan

1. Multimedia Interaktif

Multimedia menurut Richard E. Mayor (2009 :2-3) dapat diartikan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu, multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya : TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat

pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, *aplikasi game* dan sebagainya.

Berikut ini pengertian media menurut beberapa ahli :

- 1) Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2002 dalam Wijaya, 2010).
- 2) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkominasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video (Robin dan Linda, 2001 dalam Wijaya, 2010)
- 3) Multimedia sebagai perpaduan antar teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007 dalam Wijaya, 2010)

Supriyatna dan Iyandri (2011) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, audio, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen yang ke enam yaitu “interaktif”. Berikut merupakan penjelasan elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif (Supriyatna, 2008 dalam Iyandri, 2011) diantaranya yaitu:

- a. Elemen visual diam (foto dan gambar)
Pada multimedia elemen ini dapat dipergunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas.
- b. Elemen visual gerak
Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, sedangkan animasi digunakan untuk menjelaskan serta mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.
- c. Elemen suara
Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu dan *sound effect*. Umumnya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan

disampaikan. Selain itu suara juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian.

d. Elemen interaktif

Elemen ini merupakan elemen yang paling penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV, dan VCD *player*, sedangkan elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, permainan dan latihan soal.

Jadi, dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah penyajian informasi dengan mengkombinasikan beberapa media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Media berbasis komputer merupakan salah satu contoh multimedia karena mampu menggabungkan berbagai macam media di bawah kontrol komputer. Aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran disebut dengan CAI (*Computer Assisted Intruction*).

Menurut Azhar Arsyad (2011 : 158) Dari cara penyajiannya, tujuan aplikasi ini adalah untuk tutorial (Penyampaian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi (untuk mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang harus dipelajari). Ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011 :32-33) adalah :

- 1) Dapat digunakan secara acak, sekuensial, atau secara linier,
- 2) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau berdasarkan keinginan perancang/ pengembang sebagaimana direncanakannya.

- 3) Biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, *symbol*, dan grafik.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme digunakan untuk mengembangkan media ini, pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang sangat tinggi.
- 5) Bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

a. Kelebihan dan hambatan media

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam Ibrahim, et.al.,2001) adalah sebagai berikut :

- 1) Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti tujuan aslinya.
- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

b. Hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran

adalah sebagai berikut :

- 1) Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- 2) Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model dan sebagainya.

- 3) Perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru
- 4) Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermanaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.
- 5) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer.
- 6) Pengadaan pemeliharaan dan perawatan komputer memerlukan biaya tinggi.
- 7) Perangkat lunak sering tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama
- 8) Merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah.

2. Komponen Media

Media digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih mudah dilakukan dan siswa mudah memahami materi yang diberikan. Dalam proses belajar komputer merupakan multimedia yang berperan sebagai manager atau dikenal sebagai *Computer-Managed Instruction (CMI)* sedangkan fungsi lain sebagai pembantu tambahan pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau keduanya. Media ini dikenal sebagai *Computer Assisted-Instruction (CAI)*.

Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelegen, *drill and practise* dan *simulation*. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Tutorial Intelegen seperangkat tayangan yang memang belum terprogram pada komputer sehingga memungkinkan ada interaksi antara peserta didik dengan komputer. *Drill and practise*

digunakan dengan asumsi bahwa konsep atau prosedur telah diajarkan kepada siswa. Program ini menuntun siswa dengan serangkaian contoh untuk meningkatkan kemahiran menggunakan ketrampilan dan memberikan kesempatan untuk belajar secara interaktif, dinamis, dan perorangan. Hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan multimedia dengan bantuan komputer adalah *interface* (perwajahan). Berikut adalah beberapa petunjuk untuk perwajahan teks media berbasis komputer menurut Azhar Arsyad (2011 :99-100) adalah sebagai berikut :

- 1) “Layar monitor merupakan alat penayangan yang bergerak dan dinamis yang bergerak berubah perlahan.
- 2) Layar tidak boleh terlalu penuh dengan gambar atau teks
- 3) Teks : pilihlah jenis huruf normal (tak berhias) gunakan huruf kombinasi kapital dan huruf kecil, jangan kapital semua atau kecil semua.
- 4) Panjang baris : gunakan 7 samapi 10 kata perbaris untuk lebih memudahkan dalam membaca.
- 5) Kata : jangan memenggal kata pada akhir baris, tidak memulai paragraf pada baris terakhir dalam satu layar tayangan, turunkan baris pada akhir kalimat.
- 6) Gunakan spasi 2 untuk tingkat keterbacaan yang baik.
- 7) Gunakan karakter huruf untuk kata kunci misalnya memberikan warna, cetak tebal, miring, atau garis bawah.
- 8) Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.”

3. Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

1. Pengertian Adobe Flash CS5

Merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 3 dimensi yang handal dan

ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e- card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *flash* terdapat teknik- teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video.

Berdasarkan kajian peneliti maka pengembangan media interaktif menggunakan Adobe Flash CS5 terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan Adobe Flash CS5 (Aaron Jibril (2011: 3-4)
 - 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*). Sehingga tidak menyulitkan ketika menyimpan *file*.
 - 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dari *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
 - 3) *Flash* mampu membuat *file* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun , dan untuk mengoperasikannya harus menginstall terlebih dahulu program *flash player* .
 - 4) *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut. Sehingga presentasi akan berjalan walaupun menggunakan komputer manapun.

- 5) Pengoperasian Adobe Flash CS5 sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar.
- b. Kekurangan Adobe Flash CS5 (Aaron Jibril (2011: 3-4)
 - 1) Terdapat bahasa pemrograman yaitu *action script*, dimana tidak semua orang dapat membuat media tersebut.
 - 2) Pembuatan media yang membutuhkan waktu relatif lama.

Dalam program/ *software* Adobe Flash terdapat beberapa istilah yang harus dipahami. Berikut beberapa istilah dalam Adobe Flash yang umum atau sering dijumpai pada saat pembuatan sebuah *project* animasi (Madcom,2008:1-2) :

- 1) *Properties* adalah bagian yang berisi perintah-perintah properti suatu pekerjaan.
- 2) *Animasi* adalah suatu gerakan obyek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat bergerak sesuai dengan keinginan animator.
- 3) *Action script* adalah perintah yang diletakkan pada suatu *frame* atau obyek yang berfungsi menjalankan suatu perintah/ aksi tertentu dengan menggunakan *script*.
- 4) *Movie clip* adalah sebuah animasi yang digabungkan dengan animasi atau obyek lain.
- 5) *Frame* adalah bagian dari layar yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi atau obyek lain.

- 6) *Scene* adalah layar yang digunakan untuk menyusun obyek-obyek baik tulisan maupun gambar.
- 7) *Timeline* adalah bagian dari program *adobe flash* yang digunakan untuk menampung layer sebagai pengatur atau sebuah patokan waktu pada suatu animasi.
- 8) *Masking* adalah perintah yang digunakan untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan nampak saat animasi dijalankan.
- 9) *Layer* adalah sebuah tempat dengan fasilitas keterangan nama yang dapat diisi dengan obyek yang dapat dianimasikan dan dikombinasikan dengan layer lain yang juga berisi obyek animasi.
- 10) *Keyframe* adalah suatu keterangan tanda yang berfungsi sebagai penanda, acuan atau batasan akan suatu gerakan animasi.

2. Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dirasa sangat penting menurut Sugiyono (2010: 408) dalam bidang sosial dan pendidikan peranan *research development* masih sangat kecil dan kurang dari 1% dari biaya pendidikan secara keseluruhan. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research* dan *development*. Maka dalam bidang pendidikan ini perlu mengupayakan

pengembangan-pengembangan media untuk membantu siswa dalam belajar atau mengulang pelajaran yang sudah didapat di sekolah.

Keterbatasan waktu dan media yang ada disekolah menjadi masalah utama. Siswa membutuhkan frekuensi membaca, melihat dan mendengar lebih banyak untuk dapat mengetahui bentuk dan macam- macam bahan serta bumbu yang biasa digunakan dalam Pengolahan Makanan Kontinental. Media yang digunakan saat ini seperti buku-buku mempunyai keterbatasan utama yaitu pengguna hanya dapat melihat teks dan gambar tanpa tahu pengucapan secara benar.

Kemajuan IPTEK sangat mendukung upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil- hasil teknologi dalam membantu proses belajar. Sehingga pada penelitian ini akan dilakukan bagaimana mengembangkan media interaktif.

3. Teori yang Mendukung Pengembangan Media

Pengembangan Media pembelajaran sebaiknya memperhatikan teori belajar.

Menurut Nana Sudjana (2011 :17-23) teori belajar yang melandasi pembuatan media pembelajaran adalah behavioristik dan kognitif.

Menurut Hamalik (2008 : 43-44) Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi luas daripada itu,yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia menunjukkan perubahan tingkah laku. Prinsip behavioristik yang dijadikan landasan pengembangan media pembelajaran adalah prinsip hubungan, pengulangan, umpan balik, dan

penguatan. Di dalam prinsip hubungan, respon harus muncul segera setelah stimulus diberikan. Media pembelajaran berbasis komputer menunjukkan hubungan ini dengan tombol- tombol yang segera memberikan respon begitu stimulus berupa klik pada mouse diberikan.

Prinsip pengulangan menyampaikan bahwa respon yang diberikan sekali belum tentu dapat membuat perubahan. Dengan diulang-ulangnya respon, maka akan terjadi perubahan yang diinginkan. Media pembelajaran berbasis komputer dapat digunakan untuk mengulang- ulang materi tanpa pernah merasa bosan. Media pembelajaran berbasis komputer yang menerapkan prinsip umpan balik menunjukkan bahwa siswa dapat segera mengetahui apakah jawaban yang diberikan benar atau salah. Selain itu, jika jawaban siswa salah, siswa dapat melakukan cek jawaban. Penguatan adalah apa saja yang memperkuat timbulnya respon. Penguatan tersebut dapat memperkuat respon. Penguatan tersebut dapat ditunjukkan dengan berbagai macam cara, seperti ucapan selamat dan tepuk tangan begitu siswa dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan.

Selain behavioristik, pengembangan media pembelajaran juga mengacu pada teori belajar kognitif. Menurut penganut kognitif, belajar terdiri atas penerimaan informasi, penyimpanan sementara, mengubah kode, menyimpan jangka panjang, dan informasi yang sudah diterima dikeluarkan kembali. Tampak pada penjelasan tersebut bahwa belajar merupakan proses. Pengetahuan yang sudah diperoleh dapat dipanggil kembali dari memori dan digabungkan dengan pengetahuan baru. Prinsip yang ditunjukkan dalam teori belajar kognitif adalah prinsip orientasi dan *recall*, ketrampilan intelektual, dan individualisasi.

Pada prinsip orientasi dan *recall*, pengetahuan yang sudah dimiliki dapat digabungkan dengan pengetahuan baru. Pada pengembangan media pembelajaran ini *recall* dilakukan untuk membantu siswa mengingat kembali beberapa materi yang digunakan untuk memahami materi baru yang diberikan. Prinsip ketrampilan intelektual mengemukakan bahwa belajar difasilitasi oleh penggunaan proses atau strategi yang sudah ada. Jika guru memberikan metode pembelajaran yang mirip dengan metode pembelajaran yang lama, maka siswa akan langsung mengerti apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan informasi baru.

4. Penelitian yang Relevan

- a. Agus Sugiyarto (2011) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran dengan Software Interaktif pada Kompetensi Praktek Mengelas Jalur Lurus Posisi Bawah Tangan Mata Pelajaran Las Busur Manual di SMK N 2 Wonosari” (Skripsi). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut menunjukkan kriteria “baik” dan “sangat baik” sehingga dapat dikatakan Media Pembelajaran Las Busur Manual pada Praktek Mengelas Jalur Lurus Posisi Bawah Tangan Layak untuk diproduksi.
- b. Ena Kharismaya (2012) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) di SMK N 2 Depok Sleman, Yogyakarta” (Skripsi). Hasil penelitian ini menunjukkan hasil perhitungan rata-rata dari ahli materi, memperoleh skor 3,78 dengan

kategori sangat layak. Penilaian dari ahli media memperoleh skor rata-rata 3,19 dengan kategori layak. Penilaian dari siswa sebagai pengguna memperoleh skor rata-rata 3,24 dengan kategori layak. Dengan demikian media pembelajaran tersebut dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

- c. Kusminarko Warno (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Pria Berbasis Adobe Flash pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK N 2 Godean (Skripsi)”, dengan hasil dari validasi dan uji coba menyatakan bahwa media pembelajaran membuat pola sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- d. Istiana (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk siswa kelas X Busana SMK N 3 Klaten” (Skripsi). Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar terhadap siswa kelas X Busana dengan penilaian rata-rata 4,44 dengan kriteria sangat baik maka dapat dikatakan media pembelajaran layak digunakan.
- e. Luluk Nur Annisa (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dan XML sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMK N 5 Yogyakarta” (Skripsi), dinyatakan layak sebagai sumber belajar

dengan kategori baik karena memiliki rerata skor keseluruhan sebesar 3,86.

5. Kerangka Berfikir

Mata pelajaran Pengetahuan Makanan Kontinental yang ada di SMK khususnya kompetensi keahlian tata boga. Mata pelajaran Pengetahuan Makanan Kontinental diberikan pada kelas X. Materi ini banyak menggunakan bahasa asing sehingga membutuhkan daya ingat yang tinggi karena akan dipakai secara berkesinambungan. Oleh karena itu perlu adanya berbagai upaya untuk memberikan jalan keluar, agar pembelajaran dapat berhasil. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pengayaan, yakni pengembangan media interaktif yang berbasis multimedia yang berkaitan dengan materi pengetahuan bahan dan bumbu Kontinental.

Teknologi komputer dewasa ini telah berkembang sedemikian pesatnya. Hasil dari pengembangan itu sendiri, sekarang ini komputer bisa dan mudah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia untuk membantu dan mempermudah suatu kegiatan. Khusus dalam bidang pendidikan, adanya komputer memberikan warna tersendiri dengan memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran dan terbukti memiliki banyak keuntungan. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu tujuan yang bersifat mengetahui bahan-bahan yang sulit

dicari dan dilihat sehingga media interaktif merupakan media yang tepat untuk digunakan. Media interaktif yang menggunakan komputer dipilih untuk mengembangkan media interaktif itu sendiri yang didalamnya mencakup gerak, gambar, suara, bahkan audio visual.

6. Pertanyaan Penelitian

- a. Bagaimana langkah- langkah sistematis pengembangan media interaktif untuk bahan dan bumbu kontinental dengan menggunakan Adobe Flash CS5 yang ditujukan kepada siswa SMK Jasa Boga kelas X yang akan digunakan secara berkesinambungan?
- b. Bagaimanakah kelayakan media Interaktif bahan dan bumbu kontinental yang dikembangkan menurut ahli materi, dan ahli media dilihat dari aspek materi, dan aspek media?
- c. Bagaimanakah respon calon pengguna (peserta didik) terhadap media interaktif materi bahan dan bumbu kontinental yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011 : 145) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk, oleh sebab itu di dalam penelitian ini perlu memadukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain penelitian survei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran ; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2006 :12) yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “ *a process used develope and validate educational product*”. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan. *Research and development* juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui “*basic research*” atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui “*applied research*”, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat juga berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang menyebutkan komponen-komponen produk,

menganalisa komponen secara rinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan. Dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah- langkah tertentu.

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu produk media interaktif bahan dan bumbu kontinental. Sebagai landasan pengembangan Borg dan Gall dalam (Sugiyono , 2008 :16) yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu :

1. Analisa kebutuhan
2. Membuat produk awal
3. Validasi dan revisi
4. Uji Coba Kelompok Kecil/ Terbatas
5. Produk Akhir

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah di SMK N 3 Wonosari, Jl. Pramuka No. 8, Tawarsari, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Juni 2013.

3. Subyek Penelitian

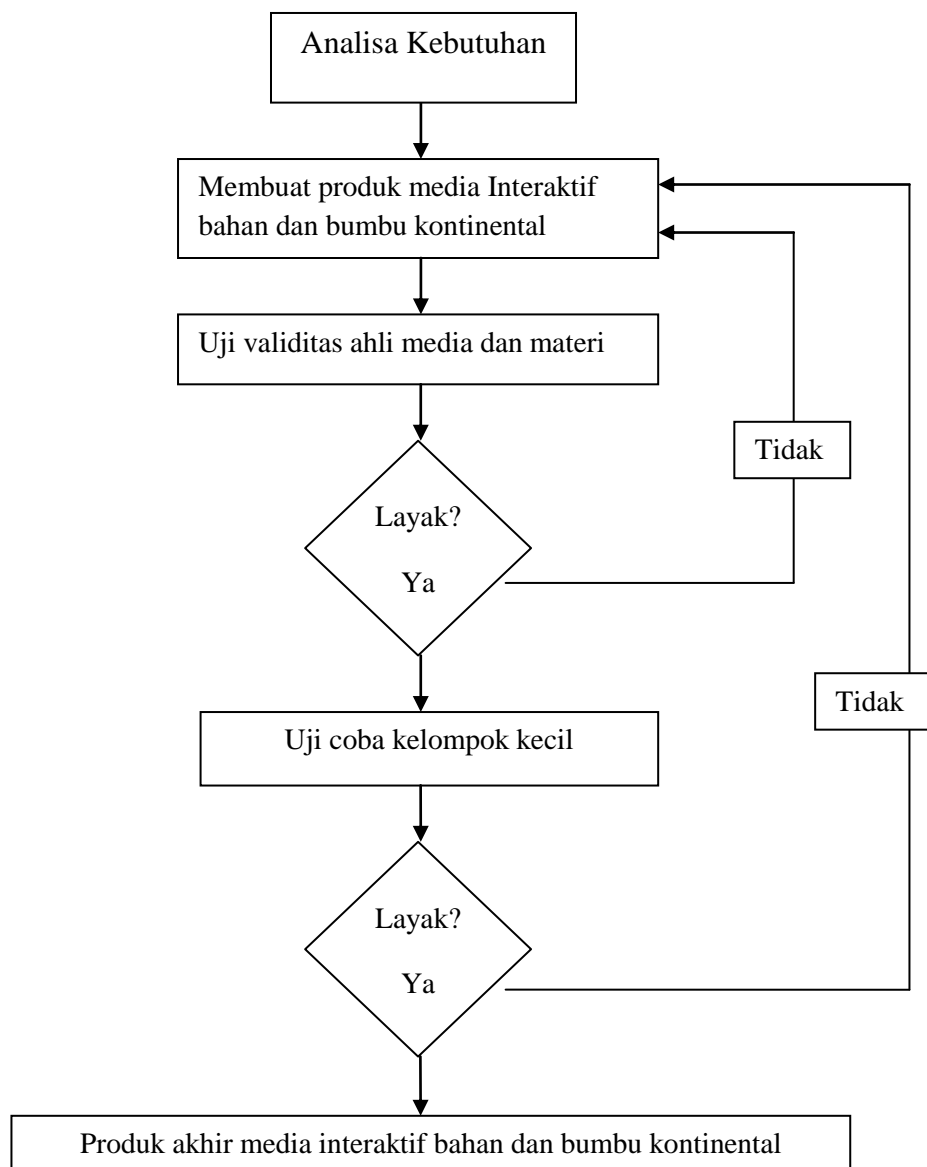
Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK N 3 Wonosari

4. Produk yang di uji coba

Produk penelitian adalah media Interaktif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X yang disimpan dalam CD atau file komputer

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh dalam membuat produk. Dalam pengembangan media pembelajaran ini produk yang akan dihasilkan adalah media interaktif bahan dan bumbu kontinental. Seperti yang telah dijabarkan di atas prosedur pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan adalah prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg dan Gall.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

1. Menganalisa sesuai kebutuhan siswa

Proses analisis kebutuhan merupakan kegiatan studi pendahuluan atau sering disebut kegiatan penelitian sebelum dilakukan pengembangan uji coba produk. Kegiatan yang dilakukan antara lain mengumpulkan

informasi tentang materi yang harus ada dalam media pembelajaran berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan silabus yang tercantum pada lampiran.

2. Membuat produk media interaktif

Proses membuat produk media interaktif dilakukan mulai dari mengumpulkan materi yang dibutuhkan dalam membuat produk media interaktif pembelajaran, mengembangkan media interaktif pembelajaran, mengemas produk awal media interaktif pembelajaran ke dalam CD.

3. Uji validitas ahli

Yaitu diambil dari 2 ahli materi dipilih 1 orang ahli materi dari dosen, 1 orang ahli materi guru dan 1 orang ahli media. Kemudian diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

4. Revisi produk

Maka dapat diperoleh produk akhir media interaktif bahan dan bumbu kontinental.

D. Desain Uji Coba

Uji coba produk pengembangan dilakukan dalam 2 tahapan, yaitu a) ahli media dan ahli materi yang dipilih berdasarkan kompetensi tertentu sesuai dengan produk yang diujikan, uji coba produk dalam tahap pertama ini dimaksudkan untuk validasi produk, b) uji coba kelompok besar/ uji

lapangan pengujian pada ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang produk media interaktif.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan angket.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 128) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi respon sesuai dengan permintaan pengguna.

Menurut cara menjawabnya bentuk angket ada 2 yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah responden diberi kesempatan untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri, sedangkan angket tertutup adalah responden tinggal memilih jawaban tersedia yang termasuk dalam angket tertutup adalah angket pilihan ganda, isian, *checklist*, *rating scale*.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah kombinasi angket terbuka dan angket tertutup dimana pada halaman belakang disertai kolom saran. Teknik ini dipilih karena responden yaitu ahli materi, ahli media, guru mata diklat Pengetahuan Makanan Kontinental, dan peserta didik kelas X SMK N 3 Wonosari.

F. Pembuatan Media Interaktif

1. Praproduksi

Menganalisa produk yang akan dibuat dan disesuaikan dengan silabus dan keadaan sekolah.

2. Produksi

Pada tahap produksi meliputi kegiatan yang berisi pengambilan gambar, rekaman suara, sesuai dengan konsep yang dibuat.

3. Pasca Produksi

Pada kegiatan akhir yaitu pasca produksi berisi kegiatan *editing*, *mixing*, dan *finalisasi* hasil media interaktif yang telah diedit sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006 : 160).

Kisi-kisi instrumen kelayakan terdiri dari aspek yang diteliti dari indikator, sub indikator dan no item soal. Kisi-kisi untuk validasi setiap ahli berbeda. Untuk ahli materi dan ahli media item soal terdiri dari 10 butir. Skor tiap butir tanggapan yang diperoleh dapat dikonversikan menjadi nilai untuk mengetahui kategori setiap butir tanggapan rata-rata secara keseluruhan terhadap media interaktif hasil pengembangan.

1. Instrumen Kelayakan Media Interaktif Ditinjau dari Media Pembelajaran.

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa kuosioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Angket untuk ahli

media berisikan kesesuaian media interaktif dilihat ciri-ciri media, karakteristik media, syarat-syarat media menurut beberapa ahli seperti Oemar Hamalik, Azhar Arsyad, Daryanto, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel I. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Media Interaktif Pembelajaran Ditinjau dari Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir
1.	Kemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> - Memperjelas dan mempermudah - Keterbatasan waktu dan ruang - Digunakan secara tepat - Memperjelas Pesan - Kemudahan Penggunaan - Visualisasi dengan media - Representasi Isi 	1,2,3,4
2.	Teknis	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran tulisan - Bentuk Tulisan - Kualitas gambar media - Komposisi warna media - Istilah dan kalimat - Bahasa - Musik - Pengisi suara - <i>Sound Effect</i> - Animasi - Desain Gambar 	5-18

(Oemar Hamalik 1985, Nana dan Rivai 2010, Azhar Arsyad 1997)

2. Instrumen Kelayakan Media Interaktif Ditinjau dari Materi

Insrumen untuk ahli materi berupa kuesioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharap responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia. Angket untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat

dari relevansi materi. Kisi-kisi instrumen kelayakan media interaktif ditinjau dari materi.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan Program Ditinjau dari Materi.

No	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Kesesuaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian Materi dengan silabus - Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran - Kesesuaian dengan kompetensi dasar 	1,2,3
2.	Kualitas Isi Materi Ajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan materi - Motivasi dan gairah siswa 	4,5,6
3.	Menjelaskan Konsep	<ul style="list-style-type: none"> - Klasifikasi bahan makanan - Klasifikasi Bumbu dan Rempah - Macam-macam potongan sayuran dan daging 	7,8,9,10

(Oemar Hamalik 1985, Nana dan Rivai 2010,Azhar Arsyad 1997)

3. Instrumen Media Interaktif Ditinjau dari Pendapat Siswa

Instrumen untuk siswa berupa kuesioner atau angket tertutup yaitu angket yang berisikan pertanyaan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang tersedia. Angket untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, manfaat dan aspek media pembelajaran serta *output* yang diharapkan (Achsan, 2010).

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Media Interaktif Ditinjau dari Pendapat Siswa.

MATERI			
No	Aspek	Indikator	No.Butir
1.	Kesesuaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kesesuaian Materi dengan silabus - Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran - Kesesuaian dengan kompetensi dasar 	1,2,3
2.	Kualitas Isi Materi Ajar	<ul style="list-style-type: none"> - Kesulitan materi - Motivasi dan gairah siswa 	4,5,6
3.	Menjelaskan Konsep	<ul style="list-style-type: none"> - Klasifikasi bahan makanan - Klasifikasi Bumbu dan Rempah - Macam-macam potongan sayuran dan daging 	7,8,9,10
MEDIA			
4.	Kemanfaatan	<ul style="list-style-type: none"> - Memperjelas dan mempermudah - Keterbatasan waktu dan ruang - Digunakan secara tepat - Memperjelas Pesan - Kemudahan Penggunaan - Visualisasi dengan media Representasi Isi 	11,12,13, 14
5.	Teknis	<ul style="list-style-type: none"> - Ukuran tulisan - Bentuk Tulisan - Kualitas gambar media - Komposisi warna media - Istilah dan kalimat - Bahasa - Musik - Pengisi suara - <i>Sound Effect</i> - Animasi - Desain Gambar 	15-25

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang diukur (Arikunto, 2007:167).

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data(mengukur) itu valid.

Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2011:121). Hal yang serupa dikemukakan juga oleh Priyatno (2009 :119) yang berpendapat bahwa validitas item adalah kecermatan suatu item atau instrumen data dalam mengukur apa yang ingin diukur. Item dikatakan valid jika terjadi korelasi yang kuat dengan skor totalnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu tes dalam melakukan fungsi ukurannya. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruksi (*Construct Validity*). Sugiyono (2011 :125) mengemukakan pendapatnya bahwa untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan dari pendapat beberapa ahli (*judgement expert*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta

pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun tersebut. Ahli berasal dari dosen FT UNY Prodi Pendidikan Teknik Boga, yaitu Ibu Sutriyati Purwanti M.Si. Beliau yang menguji validitas instrumen dan juga sebagai ahli materi 1. Sedangkan untuk para ahli yang lain adalah ahli materi 2 yaitu Ibu Eka Rustiana, S.Pd.T beliau merupakan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 3 Wonosari, kemudian untuk ahli media adalah Ibu Wika Rinawati, M.Pd beliau merupakan dosen FT UNY Prodi Pendidikan Teknik Boga.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subyek yang sama (Arikunto, 2006:90). Selanjutnya Sugiyono (2011:121) mengemukakan bahwa hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan dalam beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

3. Sumber Data

- a. Ahli Media : Ibu Wika Rinawati, M.Pd beliau merupakan dosen FT UNY Prodi Pendidikan Teknik Boga.
- b. Ahli Materi : Ibu Sutriyati Purwanti M.Si. Beliau yang menguji validitas instrumen dan juga sebagai ahli materi 1. Sedangkan untuk para ahli yang lain adalah ahli materi 2 yaitu Ibu Eka Rustiana, S.Pd.T beliau merupakan guru mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 3 Wonosari.
- c. Calon Pengguna : Siswa SMK N 3 Wonosari.

I. Teknik Analisis Data

Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian 2 ahli materi, 1 ahli media dan skor hasil angket.

Data kuantitatif yang berasal dari angket ahli materi dan ahli media serta angket dari siswa kemudian dihitung skor rata-ratanya dengan rumus yang diadaptasi dari Arikunto (2006:264).

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Banyak Butir}}$$

$$\text{Skor rata - rata keseluruhan} = \frac{\text{Skor total keseluruhan}}{\text{Banyak Butir keseluruhan}}$$

Setelah data kuantitatif dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif berskala 4 dengan skala Likert pada acuan tabel konversi yang diadopsi dari Arikunto(1993:100) sebagai berikut:

Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif dengan Skala Empat

Kategori	Interval skor
Sangat menarik	Mi = 1,5 (Sdi) keatas
Menarik	Mi sd Mi = 1,5 (Sdi)
Kurang menarik	Mi = 1,5 (SDi) sd Mi
Tidak menarik	Mi = 1,5 (SDi) kebawah

Keterangan :

Rerata Ideal (x_1) : $\frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$

Simpangan Baku Skor Ideal : $\frac{1}{6} \times (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$

X : Skor rata-rata hasil implementasi

Skor maksimal : 4

Skor Minimal : 1

x_1 : $\frac{1}{2} \times (4+1) = 2,5$

sb_i : $\frac{1}{6} \times (4-1) = 0,5$

Data mengenai pendapat atau tanggapan siswa yang dikumpulkan melalui kuesioner atau angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisa dengan kriteria sebagai berikut :

Angka 4 = sangat setuju

Angka 3 = cukup setuju

Angka 2 = kurang setuju

Angka 1 = angat tidak setuju

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

1. Prosedur Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental yang dikemas dalam bentuk CD. Pedoman pembuatan media interaktif adalah kurikulum dan silabus SMK Tata Boga yang berlaku. *Interface* media interaktif dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS5. Pengembangan multimedia interaktif bahan dan bumbu kontinental sebagai media pengayaan untuk materi kontinental ini memanfaatkan hasil kemajuan IPTEK. Multimedia ini dibuat dengan bantuan komputer sebagai CAI yang dikembangkan dengan perangkat lunak Adobe Flash CS5 untuk mengkombinasikan teks, suara, dan gambar sekaligus. Adobe Flash CS5 digunakan untuk membangun antar muka yang atraktif dan interaktif.

Borg dan Gall dalam (Sugiyono , 2008 :16) yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu :Analisa kebutuhan, membuat produk awal, validasi dan revisi, uji coba kelompok kecil/ terbatas dan revisi, dan produk akhir.

Penelitian dilakukan di Program Studi Pendidikan Teknik Boga. Waktu penelitian dan pengembangan dilakukan pada bulan Januari-

April 2013. Media Interaktif ini diharapkan dapat digunakan disekolah manapun yang mempunyai program studi keahlian Tata Boga.

Media Interaktif ini memuat teks, gambar, suara, animasi. Bahan dan bumbu yang terdapat pada media interaktif ini merupakan bahan dan bumbu yang biasa digunakan dalam Pengolahan Makanan Kontinental. Sehingga, media interaktif bahan dan bumbu kontinental ini dapat diartikan sebagai media yang berisi tentang bahan dan bumbu dalam bidang Kontinental yang memuat teks, gambar, suara dan animasi yang disajikan secara interaktif. Interaktif karena media ini dilengkapi dengan tombol kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan pilihan materi yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Media interaktif ini ditujukan untuk siswa SMK Tata Boga pada mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Secara lengkap proses pembuatan media interaktif adalah sebagai berikut :

d. Analisis

Pengembangan media interaktif bahan dan bumbu kontinental diawali dengan tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini terdiri dari analisis masalah dan analisis komponen pembelajaran. Analisis dilakukan dengan cara wawancara dan observasi pada guru dan siswa sebagai calon pengguna. Analisis lapangan dilakukan untuk mengetahui media yang banyak digunakan beredar sebagai bahan referensi untuk belajar siswa dan menyimpulkan media yang tepat untuk dijadikan media pengayaan. Hasil analisis dapat disimpulkan

bahwa pembuatan media interaktif dapat memuat teks, gambar/foto dan suara sekaligus sehingga dapat dijadikan salah satu solusi untuk membantu siswa dalam pengayaan materi yang berkaitan dengan bahan dan bumbu kontinental secara mandiri.

1) Analisa Masalah

Analisa masalah dilakukan dengan cara wawancara dan observasi lapangan mengenai media yang digunakan dalam pembelajaran, hasilnya media yang digunakan masih menggunakan media yang sederhana. Hasil observasi di lapangan jarang sekali ditemukan produk multimedia yang dapat membantu siswa SMK terutama program studi keahlian Tata Boga. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa media yang digunakan di sekolah hanya berupa buku teks , *print out* gambar, dan sesekali diberi tugas mencari materi di internet. Internet merupakan salah satu implementasi pendidikan terhadap kemajuan IPTEK. Kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara di lapangan adalah bahwa pembuatan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental sangat dibutuhkan sebagai sumber lain untuk belajar. Hasil wawancara dengan guru menghasilkan kesimpulan bahwa guru mendukung pembuatan media interaktif sebagai wujud implementasi kemajuan IPTEK terhadap pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Media interaktif ini diharapkan dapat membantu dalam belajar sehingga tidak monoton hanya bersumber dari buku teks dan catatan dari keterangan guru.

Media Interaktif ini disusun dengan tujuan dapat membantu siswa dalam pengayaan materi mengenai bahan dan bumbu kontinental yang telah didapat di sekolah. Adapun materi yang terdapat dalam media interaktif ini biasa digunakan dalam pengolahan makanan kontinental.

2) Analisis Komponen Pembelajaran

Analisis komponen pembelajaran dilakukan dengan studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh sumber pedoman dan materi untuk pengembangan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental. Tahap awal dilakukan studi pedoman yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media interaktif dan kemudian mengumpulkan materi yang relevan. Materi yang akan dituangkan dalam media interaktif diharapkan dapat memenuhi standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD) dan indikator sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam studi kepustakaan ini didapatkan pedoman dalam pembuatan media interaktif yaitu kurikulum SMK Jasa Boga yang dituangkan dalam silabus dengan SK mengolah makanan Kontinental dan KD menjelaskan prinsip Pengolahan Makanan Kontinental.

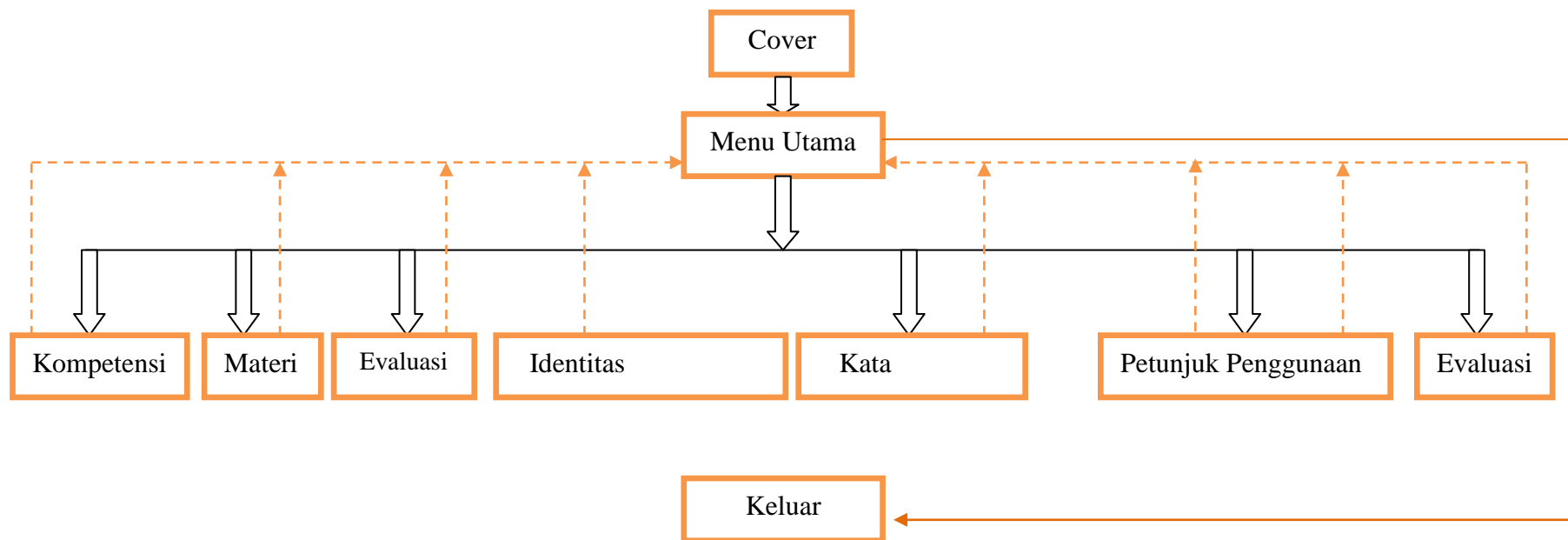
Studi kepustakaan juga digunakan untuk menggali informasi tentang materi yang akan digunakan dan gambar- gambar penunjang lainnya untuk memudahkan dan mempertinggi daya ingat siswa dalam belajar. Materi yang disajikan dalam media interaktif bahan dan bumbu Kontinental

didapatkan dari sumber-sumber yang relevan yaitu : (1) Kurikulum dan silabus SMK Jasa Boga, (2) Diktat “Pengolahan Hidangan Kontinental” yang disusun oleh Sutriyati Purwati, dkk tahun 2006 (3) Wikipedia online dan sumber lain dari internet diunduh tahun 2013.

e. Desain

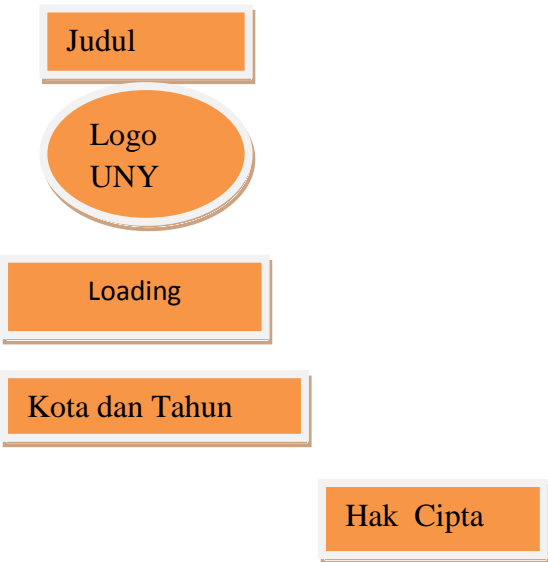
Tahap desain dimulai dari analisis konsep dan materi, yaitu yang berkaitan dengan SK Pengolahan Makanan Kontinental, mulai dari sumber, alat dan bahan yang dibutuhkan untuk pembuatan media interaktif yang kemudian dikemas dalam *compact disk* (CD). Langkah desain selanjutnya adalah pembuatan *flow chart* dan *storyboard* didesain sebagai pedoman pengembangan *Interface* (tampilan) media interaktif bahan dan bumbu Kontinental. Pembuatan Interface dalam media interaktif bahan dan bumbu kontinental menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5. Untuk lebih jelasnya *flowchart*, *storyboard* dan *Interface* media interaktif secara lengkap dapat dilihat pada gambar berikut.


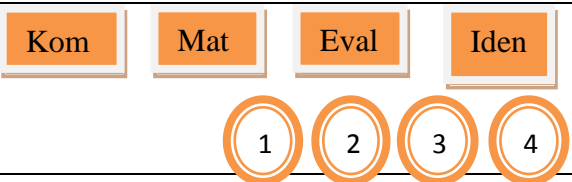
Flow Chart Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental








Gambar 2.
Flow Chart Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

STORYBOARD

1. Halaman Cover	
	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Judul Media “Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental”. • Logo Universitas Negeri Yogyakarta. • Tombol <i>Loading</i> atau pemrosesan • Tombol Kota dan tahun dibuatnya media • Tombol Hak cipta

2. Halaman Menu Utama	
<p>“ Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental”</p> 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Musik : <i>Ost. The Hobbits</i> • Tombol Kompetensi


<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • “ Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental” merupakan judul dari media interaktif. •  Merupakan animasi dari media interaktif. • Tombol Kompetensi • Tombol Materi • Tombol Evaluasi • Tombol Identitas Pengembang •  = Tombol Kata Pengantar •  = Tombol Petunjuk Penggunaan •  = Tombol Indeks •  = Tombol Keluar Program 	<p>berisi tentang kompetensi yang sesuai dengan media.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol Materi berisi tentang materi yang terdapat di dalam media . • Tombol Evaluasi berisi soal soal interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa untuk mengukur seberapa besar kemampuannya. • Tombol Identitas Pengembang berisi nama dari penyusun, dosen pembimbing yang membimbing dalam proses pembuatan media, dosen ahli materi, guru ahli materi, dosen ahli media, <i>programmer</i>, dan pengisi suara. • Tombol Kata Pengantar berisi tentang pengantar dari penyusun. • Tombol Petunjuk Penggunaan berisi tentang langkah-
---	--




	<p>langkah mengoperasikan media interaktif.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol Indeks berisi tentang referensi atau sumber dari materi dan gambar yang digunakan dalam pembuatan media. • Tombol Keluar Program merupakan tombol yang digunakan apabila telah selesai menggunakan media maka klik tombol ini untuk keluar.
3. Halaman Kompetensi	
<div>Standar Kompetensi</div> <div>Kompetensi Dasar</div> <div>Materi Pembelajaran</div>	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standar Kompetensi pada media ini adalah mengolah makanan kontinental yang sudah disesuaikan dengan kurikulum. • Kompetensi dasar didalam media ini berisi tentang menjelaskan prinsip









	<p>makanan kontinental.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi Pembelajaran berisi tentang: <ul style="list-style-type: none"> a. Macam-macam bahan makanan kontinental. b. Macam-macam bumbu c. Macam-macam potongan sayur. d. Macam-macam potongan daging.
--	---

4. Halaman Materi	
<div> <div>Materi</div> <div> <div>Bahan</div> <div>Bumbu</div> <div>Seasoning</div> </div> <div>Kembali</div> </div> <p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol Materi • Tombol Bahan • Tombol Bumbu • Tombol Seasoning • Tombol Kembali 	<p>Musik : <i>Harvest Moon</i></p> <p>Petunjuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol materi digunakan untuk mencari materi yang tersedia pada media. • Tombol Bahan digunakan untuk mencari jenis- jenis bahan kontinental. • Tombol Bumbu digunakan untuk mencari jenis- jenis bumbu kontinental . • Tombol seasoning digunakan untuk

	<p>mencari macam-macam seasoning Kontinental</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol Kembali digunakan untuk kembali ke menu utama.
--	--

5. Halaman Evaluasi	
 <p>a. Pilihan Ganda</p> <p>b. Pilihan Ganda</p> <p>c. Pilihan Ganda</p> <p>d. Pilihan Ganda</p>	<p>Petunjuk :</p> <p>Terdapat 10 soal yang harus dijawab, pilih satu jawaban lalu akan dilanjutkan ke pertanyaan selanjutnya dan diakhir akan tertulis nilai atau skor dari hasil menjawab dan apabila benar semua akan mendapatkan <i>reward</i>.</p>

6. Halaman Identitas Pengembang	
  <p>a. Nama Penyusun</p> <p>b. Nama Dosen Pembimbing</p> <p>c. Nama Dosen Ahli Materi</p>	<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Adalah animasi gerak. • Terdapat nama-nama pengembang.

d. Nama Guru Ahli Materi e. Nama Dosen Ahli Media f. Nama <i>Progammer</i> g. Nama Pengisi Suara	<ul style="list-style-type: none"> •  Merupakan tombol untuk keluar dari halaman.
7. Halaman Kata Pengantar	
 Berisi kata pengantar media interaktif, ditujukan untuk siapa media ini dan tujuan media ini dibuat.	Petunjuk :  Klik tombol  untuk keluar dari halaman.
8. Halaman Petunjuk Penggunaan	
 Berisi petunjuk penggunaan media interaktif bahan dan bumbu kontinental.	Musik : <i>Ost. The Hobbits</i> Petunjuk : Klik tombol  untuk keluar dari halaman ini.
9. Halaman Indeks	
 Berisi halaman web, dan sumber materi untuk pembuatan media.	Petunjuk : Klik tombol  untuk keluar dari halaman ini.

Gambar 3.
Storyboard Pembuatan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

Secara garis besar *Interface* media interaktif bahan dan bumbu kontinental dapat dilihat pada gambar 3 di bawah, desain *Interface* menu utama diiringi dengan irama musik *Ost. The Hobbits* dan *Interface* berikutnya

yaitu pada halaman materi berirama musik *Harvest Moon*. Berikut adalah *Interface* media interaktif bahan dan bumbu Kontinental.



Gambar 4.
Interface Menu Utama

f. Pengembangan Produk Media Interaktif Bahan dan Bumbu

Kontinental

Proses pengembangan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental dengan target pengguna adalah siswa yang memiliki kompetensi keahlian jasa boga, semua materi dan berbagai alat dan bahan yang mendukung terbentuknya produk seperti gambar, suara, dan irama musik yang melatar belakangnya telah dinyatakan siap dan sudah dapat untuk dibentuk produk awal. Banyak program yang dipergunakan untuk pembuatan produk ini antara lain Adobe Flash CS5 sebagai *Interface* (tampilan), menggabungkan *interface* dan mengolah gambar , *format factory* untuk mengolah suara.

Adanya proses pembuatan *flowchart* dan *storyboard* sebelum membuat media dapat memperlancar dan membuat konsep lebih tertata karena semua hal yang dibutuhkan sudah terkonsep. Sebelum mengakhiri proses pembuatan, produk media interaktif ini harus dikaji kembali dengan mencoba dijalankan pada beberapa komputer. Apakah masih ada kesalahan atau tidak. Apabila sudah tidak ditemukan kejanggalan dan kesalahan, maka produk siap divalidasikan oleh dua orang ahli materi yaitu guru dan dosen, kemudian satu dosen ahli media serta siswa yang menilai kelayakan dari media tersebut yang selanjutnya akan di uji efektifitasnya kepada siswa.

Hasil akhir dari produk awal dikemas di dalam *compact disk* (CD) dengan garis besar isi sebagai berikut :

- 1) *Interface*/tampilan awal memuat pembuka dari media yang berisikan judul, logo universitas, proses *loading*, kota dibuat, tahun dibuat dan hak cipta pembuat media interaktif tersebut.
- 2) *Interface* menu utama terdapat tombol- tombol yang dapat dipilih sesuai keinginan. Di dalam menu utama tersebut terdapat tombol halaman kompetensi, halaman materi, halaman evaluasi, halaman identitas pengembang, halaman kata pengantar, halaman petunjuk penggunaan, halaman indeks, dan tombol untuk keluar dari program.
- 3) *Interface* halaman kompetensi memuat tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pembelajaran yang akan dicapai.

Dengan halaman kompetensi ini siswa dapat mengetahui gambaran materi yang terdapat dalam media tersebut dengan lebih terkonsep.

- 4) *Interface* halaman materi memuat gambar- gambar bahan, nama bahan, serta cara pelafalan dan musik pengiring. Gambar- gambar yang terdapat dalam halaman materi merupakan gambar yang sudah dikaitkan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Nama- nama bahan yang lebih banyak menggunakan bahasa asing dikarenakan materi yang dipakai adalah materi Kontinental, dan untuk lebih memperjelas pelafalannya maka dengan menekan kursor pada gambar akan mengeluarkan suara yang sesuai dengan nama bahan tersebut. Hal ini ditujukan untuk menambah daya ingat siswa serta dapat memperlancar siswa dalam mengucapkan kata-kata berbahasa asing terutama bahasa Inggris. Karena dengan cara melibatkan banyak indera baik dengan membaca, melihat, dan mendengar maka akan memperkuat daya ingat siswa.
- 5) *Interface* evaluasi merupakan halaman yang berisi soal-soal yang interaktif yang dapat dikerjakan oleh siswa untuk mengukur kemampuan siswa. Di mana siswa merefleksikan pemahaman materi yang telah dipelajari di dalam media interaktif. Pada halaman evaluasi telah dibuat penilaian otomatis, satu paket soal berjumlah 10, dan satu soal bernilai 10, jadi apabila siswa dapat menjawab semua dengan benar maka akan mendapatkan nilai atau skor 100,

apabila menjawab dengan benar beberapa saja nilai akan disesuaikan dengan jumlah jawaban yang benar.

- 6) *Interface* identitas pengembang yang memuat nama dari penyusun, dosen pembimbing, dosen ahli materi, guru ahli materi, dosen ahli media, yang memberikan bimbingan, validasi, dan penilaian. Di dalam identitas pengembang juga terdapat nama *programmer*, dan pengisi suara.
- 7) *Interface* halaman kata pengantar berisi kata pengantar.
- 8) *Interface* petunjuk penggunaan berisikan petunjuk atau langkah-langkah didalam mengoperasikan media interaktif. Dengan langkah tersebut siswa yang kurang jelas dapat terbantu.
- 9) *Interface* indeks berisi bahan referensi serta sumber- sumber baik referensi gambar maupun materi dalam pembuatan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental.

Di awal media interaktif dimulai dengan pembukaan *interface* awal yang berirama musik *Ost. The Hobbits*, kemudian klik salah satu tombol yang ingin dijalankan, apabila ingin mengakhiri media interaktif maka klik tombol keluar dari program. Secara garis besar *Interface* media interaktif yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1) *Interface* Halaman Pembuka



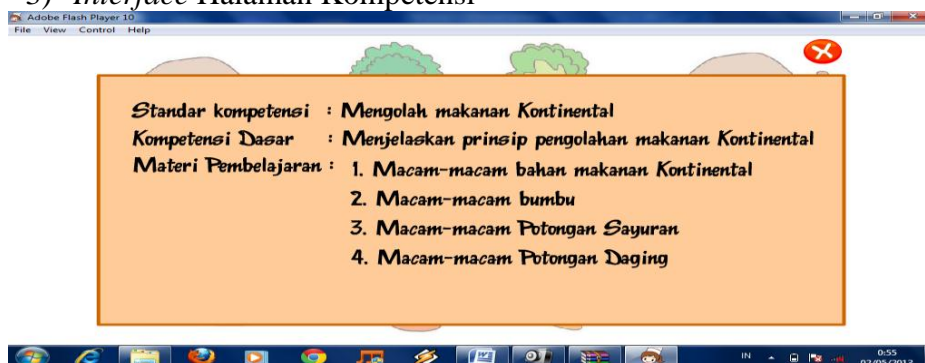
Gambar 5.
Interface Pembuka (proses menuju menu utama)

2) *Interface* Halaman Menu Utama



Gambar 6.
Interface Menu Utama

3) *Interface* Halaman Kompetensi



Gambar 7.
Interface Halaman Kompetensi

4) *Interface* Halaman Materi



Gambar 8.
Interface Halaman Menu Materi



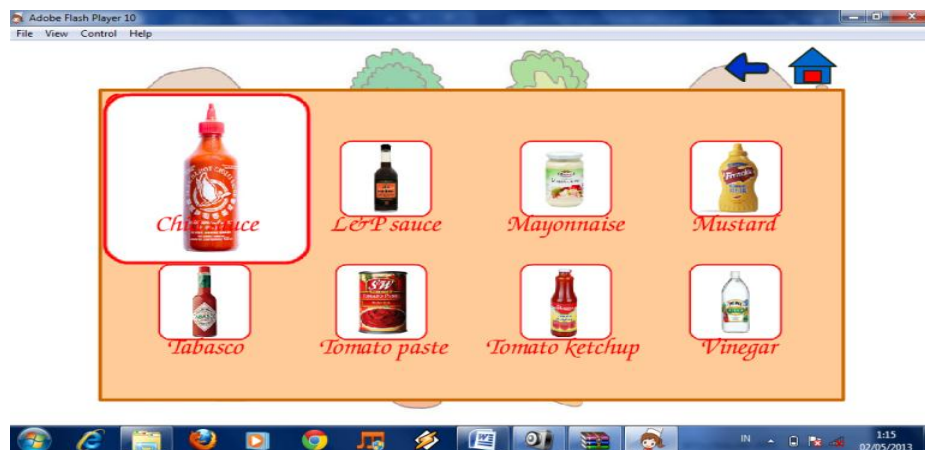
Gambar 9.
Interface Halaman Menu Bumbu



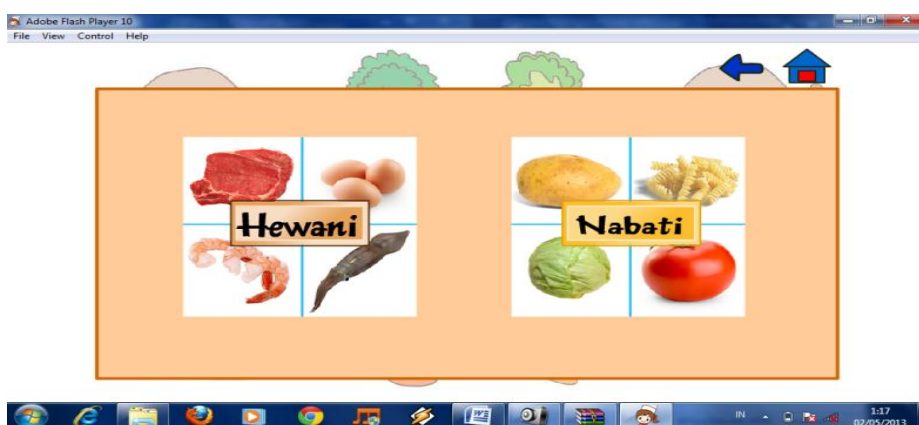
Gambar 10.
Interface Fresh Bumbu



Gambar 11.
Interface Dry Bumbu



Gambar 12.
Interface Seasoning



Gambar 13.
Interface Menu Bahan



Gambar 14.
Interface Bahan Hewani



Gambar 15.
Interface Bahan Nabati



Gambar 16.
Interface Potongan Sayur

5) *Interface* Halaman Evaluasi



Gambar 17.
Interface Evaluasi



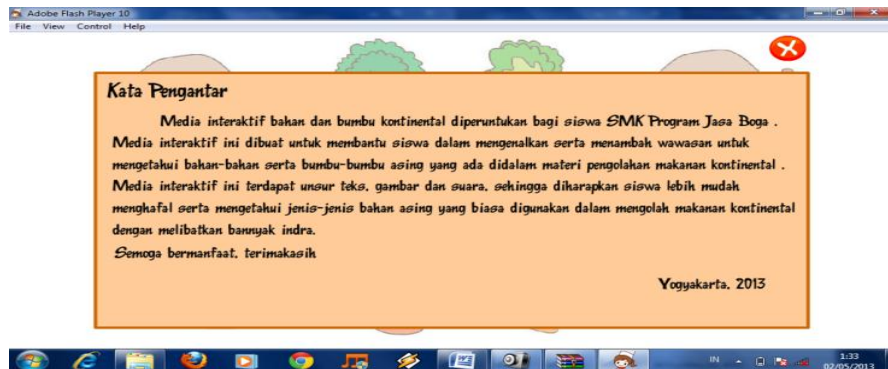
Gambar 18.
Interface Penilaian

6) *Interface* Halaman Identitas Pengembang



Gambar 19.
Interface Identitas Pengembang

7) *Interface Kata Pengantar*



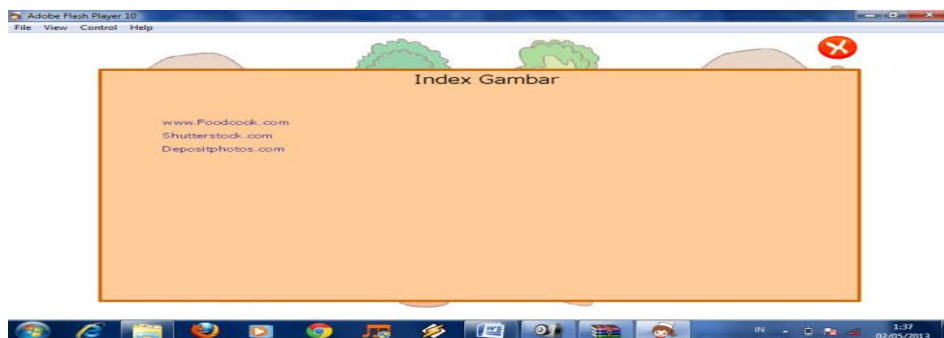
Gambar 20.
Interface Kata Pengantar

8) *Interface Petunjuk Penggunaan*



Gambar 21.
Interface Petunjuk Penggunaan

9) *Interface Indeks*



Gambar 22.
Interface Indeks

g. Evaluasi

Pada produk media interaktif bahan dan bumbu kontinental dilakukan evaluasi berupa penilaian melalui tiga tahap yaitu uji alpha, uji beta, dan efektifitas penggunaan produk. Sebelum produk media interaktif bahan dan bumbu Kontinental di uji cobakan kepada para siswa, maka terlebih dahulu dilakukan uji alpha (*alpha test*) yaitu dengan tahapan validasi kepada ahli (*expert judgement*). *Expert judgement* dilakukan oleh ahli media, dan dua orang ahli materi (1 dosen ahli dan 1 guru ahli mata diklat Pengolahan Makanan Kontinental). Setelah mendapat validasi dari ahli kemudian dilakukan ke tahap berikutnya yaitu uji coba instrumen (*beta test*) untuk mendapatkan instrumen yang reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur uji coba produk sehingga hasil pengukuran menjadi valid. Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan media interaktif bahan dan bumbu kontinental.

2. Validitas Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

Penentuan kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dosen, ahli media dosen ,dan guru mata pelajaran atau ahli materi guru. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing- masing validator.

1. Ahli materi

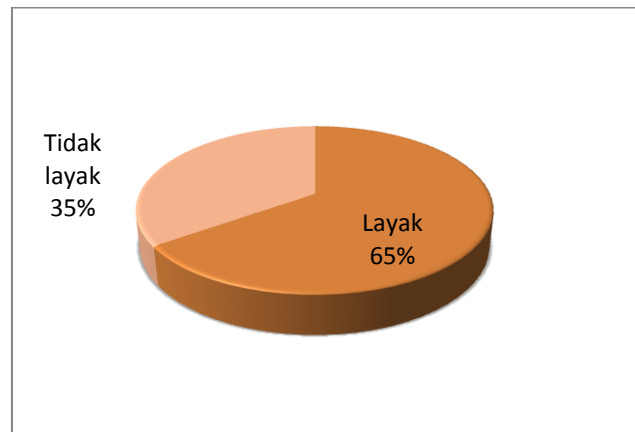
Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam naskah media interaktif. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 23 sampai dengan 92 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 57,2 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 5, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 5. Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental dari Ahli Materi I dan II

Interval Skor	Kategori	Prosentase
$74 \leq S \leq 92$	Sangat Layak	30,4 %
$57,5 \leq S \leq 74$	Layak	65,2 %
$40 \leq S \leq 57$	Kurang Layak	4,3 %
$23 \leq S \leq 39$	Tidak Layak	0,0 %
Jumlah Soal		100%

Berdasarkan Tabel 5 di atas diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental menurut ahli materi termasuk pada kategori layak. Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek kesesuaian materi dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Gambar Persentase Hasil Validitas Ahli Materi I dan II

2. Ahli Media Pembelajaran

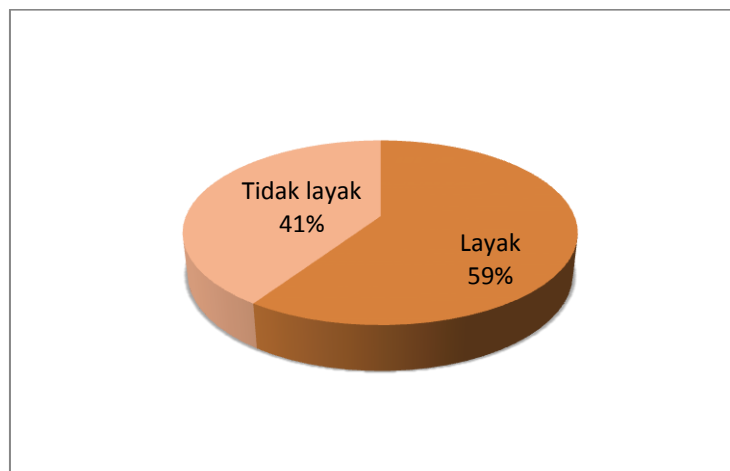
Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam media interaktif. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 32 – 128 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 77,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 16. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 6, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 6. Kelayakan Media Interaktif Ditinjau dari Ahli Media

Interval Skor	Kategori	Prosentase
$104 \leq S \leq 128$	Sangat Layak	59,4 %
$80 \leq S \leq 103$	Layak	40,6 %
$56 \leq S \leq 79$	Kurang Layak	0,0%
$32 \leq S \leq 55$	Tidak Layak	0,0%
Jumlah soal		100 %

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental menurut ahli media termasuk pada kategori layak. Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek kesesuaian materi dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24. Gambar Persentase Hasil Validitas Ahli Media

3. Uji coba pada peserta didik

Media interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket untuk siswa kelas X yang berjumlah 32 orang di SMK N 3 Wonosari. Dari uji coba yang dilakukan diperoleh data secara rinci dari 27 butir indikator valid dan reliabel. Butir soal yang tidak valid dan reliabel akan gugur dan tidak digunakan untuk penelitian.

3. Tingkat Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental

Sedangkan tingkat kelayakan media interaktif berdasarkan penilaian peserta didik dilihat dari 6 aspek yaitu aspek kesesuaian materi, aspek kualitas isi materi ajar, aspek menjelaskan konsep, aspek bahan penarik perhatian, aspek kemanfaatan dan aspek teknis. Penentuan kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental diukur berdasarkan penilaian dari para peserta didik kelas X SMK N 3 Wonosari. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan media interaktif sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil pengujian dari para peserta didik berdasarkan beberapa aspek.

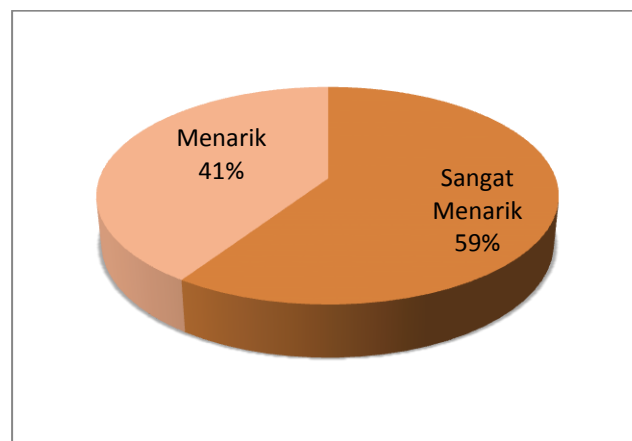
a. Aspek kesesuaian materi

Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 6 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 6 sampai dengan 24 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 15,0 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 3,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 7 dan Gambar 25, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 7. Hasil Perhitungan pada Aspek Relevansi Kesesuaian Materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 19,50$	Sangat Sesuai	19	59,3 %
$15,00 \leq X < 19,50$	Sesuai	13	40,7 %
$10,50 \leq X < 15,00$	Kurang Sesuai	0	0
$X < 10,50$	Tidak Sesuai	0	0
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada asepek kesesuaian materi dapat dilihat pada Gambar 25.



Gambar 25. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Materi

Berdasarkan tabel dan gambar di atas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek kesesuaian materi termasuk dalam kategori sangat sesuai sebesar 59,3% dan kategori sesuai sebesar 40,7. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

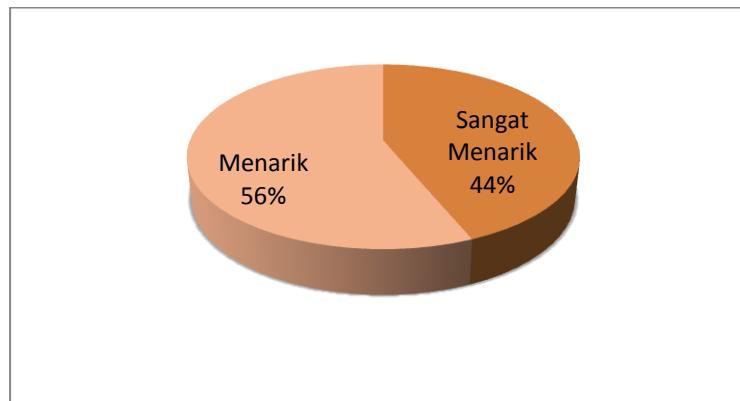
b. Aspek kualitas isi materi ajar

Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 10 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 10 sampai 40 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 25,0 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 5,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 8 dan Gambar 26, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 8. Hasil Perhitungan pada Aspek Kualitas Isi Materi Ajar

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 32,50$	Sangat Baik	14	43,75%
$25,00 \leq X \leq 32,50$	Baik	18	56,25 %
$17,50 \leq X < 25,00$	Kurang Baik	0	0 %
$X < 17,50$	Tidak Baik	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek kualitas isi materi ajar dapat dilihat pada Gambar 26.



Gambar 26. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Kualitas Isi Materi Ajar

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 26 diatas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek kualitas isi materi ajar termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 43,75 % dan kategori baik sebesar 56,25 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

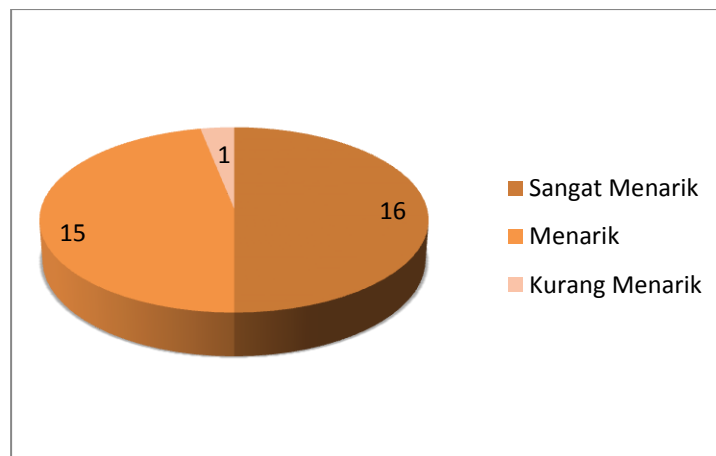
c. Aspek Menjelaskan Konsep

Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 3 sampai 12 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 7,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 1,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 9 dan Gambar 27, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 9. Hasil Perhitungan Pada Aspek Menjelaskan Konsep

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 9,75$	Sangat Jelas	16	50 %
$7,50 \leq X < 9,75$	Jelas	15	46,875 %
$5,25 \leq X < 7,50$	Kurang Jelas	1	3,125 0 %
$X < 5,25$	Tidak Jelas	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek menjelaskan konsep dapat dilihat pada Gambar 27.



Gambar 27. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Menjelaskan Konsep

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek menjelaskan konsep termasuk dalam kategori sangat jelas sebesar 50% , kategori menarik sebesar 46,875 % dan kategori kurang jelas sebesar 3,125% . Hal ini

menunjukkan bahwa materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

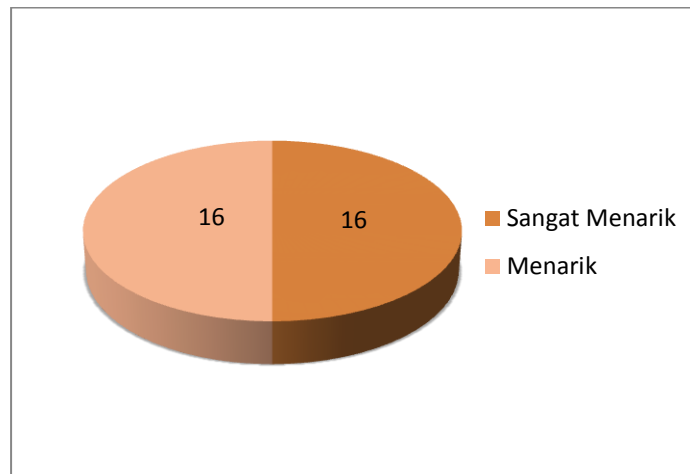
d. Aspek bahan penarik perhatian

Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 3 sampai 12 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 7,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 1,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 10 dan Gambar 28, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 10. Hasil Perhitungan Pada Aspek Bahan Penarik Perhatian

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 9,75$	Sangat Menarik	16	50 %
$7,50 \leq X < 9,75$	Menarik	16	50 %
$5,25 \leq X < 7,50$	Kurang menarik	0	0%
$X < 5,25$	Tidak Menarik	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek bahan penarik perhatian dapat dilihat pada Gambar 28.



Gambar 28. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Bahan Penarik Perhatian

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek bahan penarik perhatian termasuk dalam kategori sangat menarik sebesar 50% , dan kategori menarik sebesar 50% . Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

e. Aspek kemanfaatan

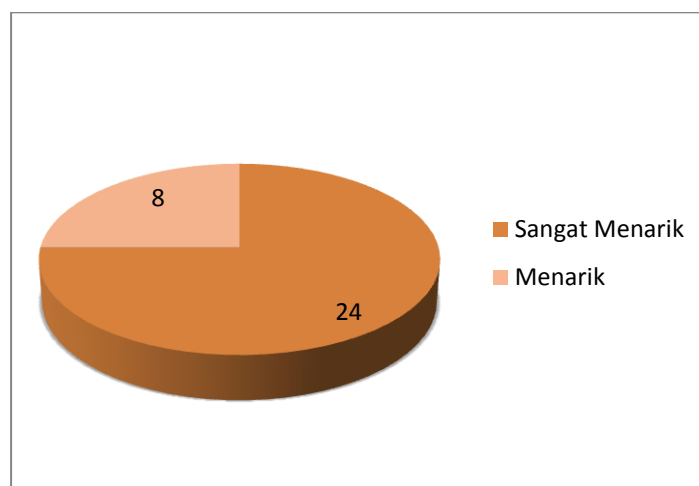
Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 4 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 4 sampai 16 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 10,0 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 2,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 11 dan Gambar 29,

sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Hasil Perhitungan pada Aspek Kemanfaatan

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 13,00$	Sangat Bermanfaat	24	75 %
$10,00 \leq X < 13,00$	Bermanfaat	8	25 %
$7,00 \leq X < 10,00$	Kurang Bermanfaat	0	0%
$X < 7,00$	Tidak Bermanfaat	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek kemanfaatan dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 29. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Kemanfaatan

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek kemanfaatan termasuk dalam kategori sangat bermanfaat sebesar 75% , dan kategori

bermanfaat sebesar 25% . Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

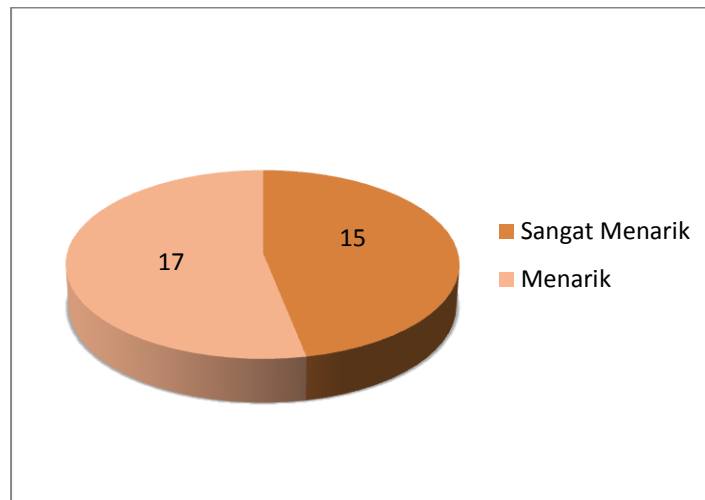
f. Aspek Teknis

Berdasarkan perhitungan data pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 26 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian pada skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 26 sampai 104 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 65,0 dan standar deviasi (SDi) sebesar 13,0. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 12 dan Gambar 30, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12. Hasil Perhitungan pada Aspek Teknis

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X \geq 84,50$	Sangat Mudah	15	46,875 %
$65,00 \leq X < 84,50$	Mudah	17	53,125 %
$45,50 \leq X < 65,00$	Kurang Mudah	0	0%
$X < 45,50$	Tidak Mudah	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek teknis dapat dilihat pada Gambar 30.



Gambar 30. Frekuensi Relatif Kelayakan Media Interaktif Berdasarkan Aspek Teknis

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan media interaktif ditinjau dari aspek teknis termasuk dalam kategori sangat mudah sebesar 46,875% , dan kategori mudah sebesar 53,125% . Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media interaktif telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

g. Keseluruhan aspek

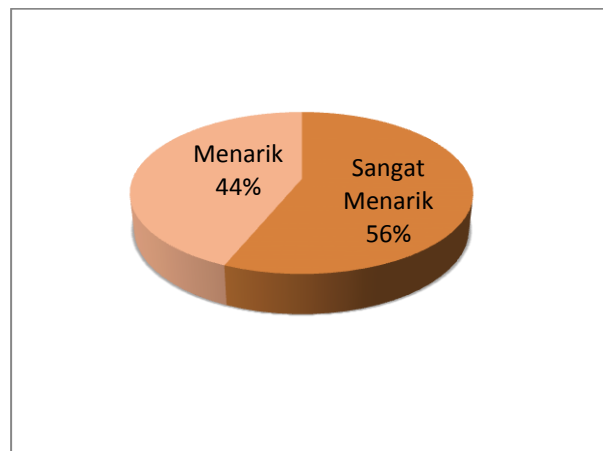
Perhitungan secara keseluruhan berdasarkan pada aspek kesesuaian materi, kualitas materi ajar, kualitas menjelaskan konsep, kualitas bahan penarik perhatian, kualitas kemanfaatan dan kualitas teknis pada 32 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 52 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor terendah ideal 52 dan skor tertinggi 208 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar

130 dan standar deviasi (SDi) sebesar 26. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 13 dan Gambar 31, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 13. Hasil Perhitungan pada Keseluruhan Aspek

Kelas	Kategori	Frekuensi	Prosentase
4	Sangat layak	15	56,3 %
3	Layak	17	43,8 %
2	Kurang layak	0	0%
1	Tidak layak	0	0 %
Jumlah		32	100 %

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan media interaktif pada aspek teknis dapat dilihat pada Gambar 31.



Gambar 31. Gambar Persentase Hasil Kelayakan dari Keseluruhan Aspek

4. Revisi Media Interaktif

1) Ahli Media

Media interaktif bahan dan bumbu Kontinental divalidasi oleh ahli media yang direkomendasikan oleh dosen pembimbing. Pada tahap ini

ahli media memberikan penilaian layak atau tidak layak dan validasi terhadap media interaktif bahan dan bumbu kontinental dari aspek kemanfaatan dan teknis. Secara keseluruhan penilaian media interaktif dari ahli media sudah valid dan layak untuk digunakan dengan revisi sesuai bagian yang disarankan. Setelah dilakukan pengujian oleh ahli kemudian diadakan perbaikan sesuai bagian- bagian yang disarankan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel revisi berikut :

Tabel 14. Saran dan Komentar dari Ahli Media

No.	Komentar dan saran	Tindak lanjut
1.	Setelah melihat secara keseluruhan dari media, perlu ditambahkan slide processing atau loading yang berisi judul, logo universitas, kolom loading/ processing, nama kota dibuat, dan tahun dibuat agar tidak terlalu monoton serta tidak terlalu polos.	Telah dibuat slide processing dengan isi- isinya, sehingga terlihat lebih terkonsep dan tidak terlalu polos.
2.	Diberikan tombol kompetensi yang berisikan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), serta materi-materi yang tercakup di dalam media yang sudah disesuaikan dengan kurikulum.	Pembuatan tombol di tindak lanjuti, karena akan lebih baik apabila siswa mengetahui SK, KD, dan materi yang terdapat di dalam media, jadi akan lebih terkonsep.
3.	Urutkan tombol agar lebih terlihat rapi dan tertata. Urutan menjadi Kompetensi, materi, evaluasi, identitas pengembang kemudian kata pengantar, petunjuk penggunaan, indeks dan keluar program.	Dari saran tersebut tombol-tombol telah dirapikan dan menjadi lebih sistematis.

7. Ahli Materi

Penilaian aspek materi dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten pada bidang kontinental. Penilaian dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu dosen Pendidikan Teknik Boga UNY dan seorang guru SMK mata pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental. Hasil dari penilaian ahli adalah layak dan valid digunakan dengan revisi sesuai item. Ahli materi memberikan saran dan komentar agar media interaktif lebih diperbaiki terutama pada materi yang ada, sehingga diharapkan media akan lebih baik lagi dan tertata. Hasil saran dan komentar yang diberikan oleh ahli dilakukan tindak lanjut untuk memperbaiki media interaktif sesuai saran dan komentar yang telah diperoleh dari ahli materi.

Alat evaluasi berupa angket dan soal untuk posttest divalidasi oleh ahli materi dan kemudian dicari reliabilitasnya dengan cara menguji cobakan pada siswa. Soal dibuat 30 butir dengan 1 KD yaitu menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental. Semula soal dibuat hanya 20 butir namun menurut ahli kurang dapat mengukur. Sehingga soal harus ditambah dengan proporsional soal tiap indikator harus berimbang. Hasil penilaian saran dan komentar perbaikan oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 15. Penilaian Ahli Materi 1 (Dosen Ahli)

No.	Komentar dan Saran	Tindak lanjut
1.	Soal posttest yang berjumlah 20 soal dinilai kurang proporsional untuk mengukur kemampuan siswa, karena dalam KD tersebut banyak yang harus dikuasai oleh siswa.	Butir soal ditambahkan menjadi total 30 soal pilihan ganda dengan memperhatikan proporsi materi yang ada.
2.	Soal yang dibuat harus dapat dipahami oleh siswa, jadi penyusunan kalimatnya harus baik dan benar.	Penggunaan kata dan penyusunan kalimat soal evaluasi sudah ditindak lanjuti ,disusun dengan kata-kata yang lebih sistematis, agar dapat dipahami oleh siswa.

Tabel 16. Penilaian Ahli Materi 2 (Guru Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental).

No.	Komentar dan saran	Tindak lanjut
1.	Soal yang dibuat harus dapat dipahami oleh siswa, jadi penyusunan kalimatnya harus baik dan benar.	Penggunaan kata dan penyusunan kalimat soal evaluasi sudah ditindak lanjuti agar disusun dengan kata-kata yang lebih sistematis, agar dapat dipahami oleh siswa.
2.	Soal evaluasi yang dibuat harus sesuai dengan kompetensi yang sudah pernah diajarkan agar tidak membingungkan siswa.	Soal evaluasi disesuaikan kembali dengan yang sudah diajarkan guru di sekolah. Agar lebih sesuai.

8. Perbaikan Media Interaktif

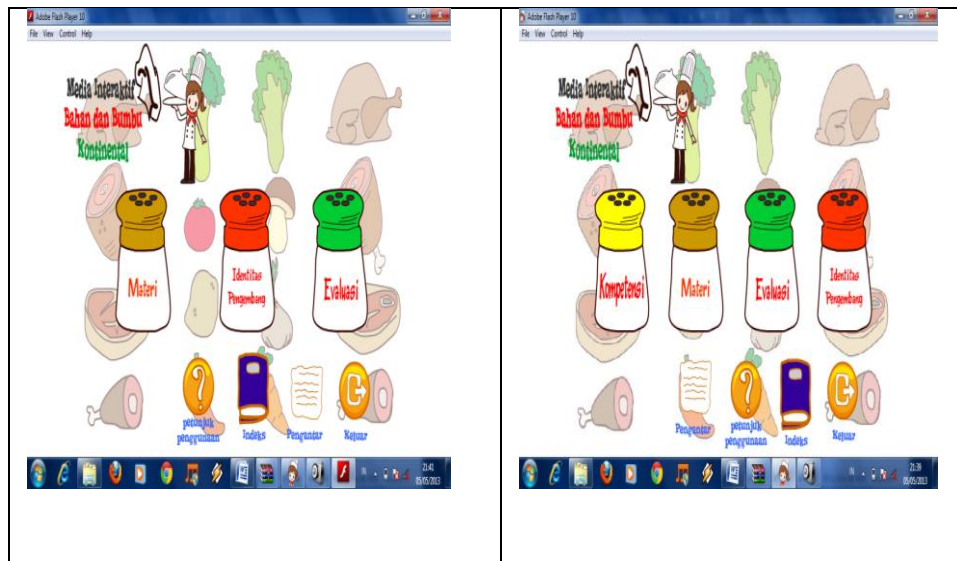
Setelah melakukan tahap validasi oleh ahli (*expert judgement*) maka dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Perbaikan dilakukan pada semua aspek yaitu aspek pemrograman, penampilan (*Interface*), materi, bahasa dan sistematika penulisan materi beserta kesalahan penulisan atau gambar yang masih mungkin

terdapat pada penulisan kata dalam media interaktif. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut :

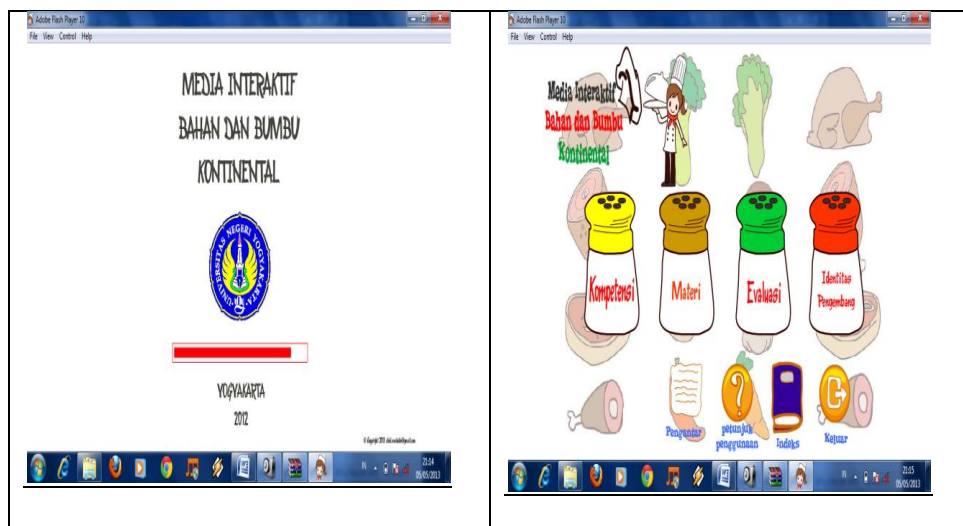
a. Perbaikan Interface

1) Interface Cover / Slide Loading (Slide Pemrosesan)

Gambar 32. Interface sebelum Masuk Ke



Menu Utama.



Gambar 33. Interface Menu Utama

B. PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.

Proses pengembangan media interaktif bahan dan bumbu Kontinental dilakukan melalui 5 tahapan. Borg dan Gall dalam (Sugiyono , 2008 :16) yang menyarankan penggunaan prosedur penelitian pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu : Analisa kebutuhan, membuat produk awal, validasi dan revisi, uji coba kelompok kecil dan revisi, uji coba lapangan dan produk akhir.

Tahap menganalisis adalah menganalisis segala permasalahan, situasi dan kondisi media pembelajaran yang digunakan disekolah kemudian mencari solusi penggunaan media. Dari hasil analisis didapatkan bahwa siswa mendapat kesulitan belajar terutama untuk media yang terbatas. Siswa merasa kesulitan karena media yang digunakan belum maksimal. Atas dasar analisis tersebut didapatkan ide pembuatan

media interaktif bahan dan bumbu kontinental. Karena media interaktif dapat memuat teks, gambar dan suara sekaligus. Media interaktif berisi juga dengan evaluasi yang menarik dan dapat dikerjakan oleh siswa secara mandiri. Seperti yang diungkapkan Dale dalam Azhar Arsyad (2011 :10- 11) yang membagi sepuluh jenis pengalaman atau dikenal dengan *Dale Cone OF Experience* menunjukkan bahwa pengetahuan yang mudah diingat adalah jika siswa mengalami langsung apa yang dipelajari. Namun tidak semua pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman langsung karena berbagai alasan seperti benda terlalu besar untuk dibawa ke kelas, benda terlalu kecil, benda terlalu berbahaya, ataupun benda sulit didapat. Hal- hal tersebut dapat dijumpai dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan informasi.

Pada tahap analisa ini juga didapatkan pedoman dan referensi materi yang diperlukan yang dimasukkan di dalam media interaktif. Materi yang digunakan dalam media interaktif mengacu pada buku yang relevan dan biasa digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam pembuatan media interaktif juga mengalami kendala di dalam pencarian gambar, tetapi dapat ditasi dengan mencari di web internet. Kendala lain juga pada saat melakukan dubbing atau rekaman suara, apabila ada suara yang kurang jelas walaupun sudah di setting tetap harus diulangi dalam merekam suara. Pengisian suara dilakukan oleh orang yang berkompeten dalam

berbahasa Inggris dan Prancis. Setelah semua gambar terkumpul kemudian mengkonsultasikan kepada pembimbing kemudian berlanjut pada tahap berikutnya yaitu mendesain media.

Tahap berikutnya adalah mendesain media interaktif bahan dan bumbu kontinental. Pada tahap ini didapatkan *draf* yaitu berupa *flowchart* dan *storyboard* yang digunakan sebagai pedoman perancangan bagian-bagian yang akan dikembangkan sebagai media interaktif. Dalam tahap ini juga didapatkan instrumen yang digunakan dalam penilaian media interaktif. Instrumen harus valid dan reliabel sehingga dapat digunakan untuk mengukur kelayakan dan efektifitas media interaktif, agar produk yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan untuk mengukur efektifitas produk soal harus proporsional karena untuk mengukur 1 kompetensi dasar sehingga digunakan soal sebanyak 30 butir. Kompetensi dasar yang diukur adalah menjelaskan prinsip makanan kontinental.

Tahap pengembangan dilakukan pembuatan bagian yang telah dipersiapkan sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat. Pada tahap ini didapatkan hasil media interaktif tahap awal sebelum direvisi. Kendala-kendala yang ada di dalam pembuatan media ini dapat diatasi dan sekali lagi dibantu oleh programmer sehingga masalah dapat diatasi. Proses meneliti dari awal sangat diperlukan agar tidak ada kesalahan yang fatal seperti nama bahan salah, suara hilang, gambar tidak sesuai atau ukuran dan bentuk huruf

yang kurang jelas. Setelah selesai mengevaluasi didapatkan produk awal media interaktif untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah mendapat persetujuan dosen pembimbing prosuk berupa media interaktif bahan dan bumbu kontinental maka dilakukan tahap validasi konstruk oleh ahli (*expert judgement*) untuk mengetahui kelayakan media interaktif tersebut.

2. Deskripsi hasil validasi ahli

Tahap validasi dilakukan oleh ahli (*expert judgement*). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli, media interaktif bahan dan bumbu kontinental tergolong pada kategori layak. Hal ini dikarenakan rerata penilaian setiap aspek dari tim ahli mendapat skor dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif layak untuk kemudian diujikan pada siswa untuk mengetahui efektifitas media interaktif.

Uji efektifitas dilakukan setelah media interaktif divalidasi oleh ahli. Dari kegiatan ini maka diperoleh saran untuk mengevaluasi media interaktif sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Kemudian dilakukan evaluasi tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media interaktif. Setelah didapatkan media interaktif yang layak dan valid maka dapat dilakukan uji efektifitas pada siswa agar dapat dijadikan media pengayaan. Berikut disajikan deskripsi validasi oleh ahli.

a. Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media interaktif bahan dan bumbu kontinental secara keseluruhan layak diuji cobakan pada siswa. Hal ini dikarenakan pada setiap aspek kriteria penilaian ahli media adalah baik. Pada aspek kemanfaatan dengan setiap indikatornya dinilai baik. Pada aspek teknis secara keseluruhan mendapatkan penilaian baik. Sehingga pada keseluruhan rerata nilai untuk penilaian adalah layak. Dengan demikian media interaktif bahan dan bumbu kontinental dapat diujikan kepada siswa.

Media interaktif dibuat dengan tujuan pembelajaran. Program didesain tidak rumit, jelas petunjuk penggunaannya, mudah dalam navigasi dan penempatan tombol yang sistematis, serta sistem pengoperasiannya juga tidak sulit walaupun tanpa panduan dari guru. Didalam aspek kemanfaatan diharapkan dapat menjadi media yang dapat menambah wawasan serta membantu siswa untuk belajar mandiri. Sedangkan pada aspek teknis diharapkan dapat digunakan dan dioperasikan oleh semua orang dengan mudah guna mendapatkan informasi. Media interaktif ini disusun dengan bentuk, ukuran huruf jelas, gambar menarik, dan interaktif evaluasinya serta pengemasan dibuat di dalam CD sehingga media interaktif tersebut dapat dengan mudah diakses oleh siswa.

Media interaktif bahan dan bumbu kontinental diharapkan dapat mempermudah dan mengatasi kesulitan siswa dalam belajar atau

mencari referensi. Karena media pembelajaran diciptakan agar dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran dapat lebih mudah dipahami dan ditangkap oleh siswa, metode mengajar menjadi lebih variatif dan dapat mengurangi kebosanan belajar dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar (Sujana & Rivai, 2010 :2). Secara khusus media interaktif bahan dan bumbu kontinental dapat membantu siswa di dalam kesulitan proses pembelajaran.

b. Ahli materi

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif bahan dan bumbu kontinental layak diuji cobakan pada siswa. Hal ini diperoleh dari penilaian aspek kesesuaian materi, kualitas isi materi ajar, menjelaskan konsep, dan bahan penarik perhatian. Pada aspek kesesuaian materi sesuai dengan silabus, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan sesuai dengan kompetensi dasar. Aspek kualitas isi materi ajar yang didalamnya dapat membantu siswa untuk mengatasi kesulitan belajar, dan dapat membantu siswa dalam membangkitkan motivasi. Selanjutnya pada aspek menjelaskan konsep terlihat jelas dan terkonsep pada pengklasifikasian bahan makanan, klasifikasi bumbu dan rempah, klasifikasi macam- macam potongan dan daging dapat sesuai.

Selanjutnya pada bahan penarik perhatian gambar yang dipakai menarik, animasi yang digunakan dapat menggugah rasa penasaran

siswa, bahasa yang digunakan baik, serta materi dapat terbaca secara sistematis.

Media interaktif ini disajikan secara menarik dengan menggunakan aplikasi media yang sesuai yaitu dengan Adobe Flash CS5. Media interaktif ini dapat digunakan sebagai pegangan guru maupun sebagai media pengayaan siswa. Dengan demikian media interaktif bahan dan bumbu kontinental dapat diaplikasikan untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Tingkat Kelayakan Media Interaktif Bahan dan Bumbu Kontinental.

a. Aspek Kesesuaian Materi

Hasil analisa data dari penilaian siswa pada media interaktif bahan dan bumbu kontinental menunjukkan bahwa pada aspek kesesuaian materi tergolong dalam kategori sangat layak. Frekuensi penilaian siswa secara spesifik dapat dilihat pada lampiran hasil perolehan skor kelayakan oleh siswa. Hasil Kategori sangat layak ini dikarenakan pada tiap indikator dalam aspek kesesuaian materi dinilai oleh siswa dengan baik dapat membantu siswa dalam belajar tentang bahan dan bumbu kontinental yang berkaitan dengan mata pelajaran Pengolahan makanan Kontinental.

Setiap indikator dapat menjelaskan bahwa materi sudah sesuai dengan silabus, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

b. Aspek Kualitas Materi Ajar

Hasil analisa data dari penilaian siswa pada media interaktif bahan dan bumbu kontinental menunjukkan bahwa pada aspek kualitas materi ajar tergolong dalam kategori sangat layak. Frekuensi penilaian siswa secara spesifik dapat dilihat pada lampiran hasil perolehan skor kelayakan oleh siswa. Hasil Kategori sangat layak ini dikarenakan pada setiap indikator dalam aspek kualitas materi ajar dinilai oleh siswa dengan baik karena dapat memotivasi dan meningkatkan semangat siswa untuk belajar serta memahami materi.

c. Aspek Menjelaskan Konsep

Hasil analisa data dari penilaian siswa pada media interaktif bahan dan bumbu kontinental menunjukkan bahwa pada aspek menjelaskan konsep tergolong dalam kategori sangat layak. Frekuensi penilaian siswa secara spesifik dapat dilihat pada lampiran hasil perolehan skor kelayakan oleh siswa. Hasil Kategori sangat layak ini dikarenakan pada setiap indikator dalam aspek menjelaskan konsep dinilai oleh siswa dengan baik karena materi sesuai baik dari pengklasifikasian bahan makanan, pengklasifikasian bumbu, dan pengklasifikasian macam-macam potongan.

d. Aspek Bahan Penarik Perhatian

Hasil analisa data dari penilaian siswa pada media interaktif bahan dan bumbu kontinental menunjukkan bahwa pada aspek bahan penarik perhatian tergolong dalam kategori sangat layak. Frekuensi penilaian siswa secara spesifik dapat dilihat pada lampiran hasil perolehan skor

kelayakan oleh siswa. Hasil Kategori sangat layak ini dikarenakan pada setiap indikator dalam aspek bahan penarik perhatian dinilai oleh siswa dengan baik dalam hal pemilihan gambar yang menarik, penggunaan beberapa animasi gerak, bahasa yang dipergunakan, serta keterbacaan materi dengan baik.

e. Aspek kemanfaatan

Di dalam aspek kemanfaatan ini dinilai sangat layak oleh siswa karena kesesuaian beberapa indikator yaitu dapat menghemat tempat, penggunaannya mudah, serta mempermudah proses pembelajaran .

f. Aspek Teknis

Aspek teknis ini dinilai layak oleh siswa disebabkan oleh ukuran tulisan yang sesuai, bentuk tulisan yang menarik dan sesuai, kualitas gambar media yang baik, komposisi warna media yang tidak norak dan serasi, musik pengiring yang membangkitkan motivasi dan mengurangi kejenuhan, *sound effect* yang menghibur dan sesuai, pengisi suara yang didalam pengucapan kalimatnya dapat didengar baik oleh siswa, desain gambar yang sesuai dengan tema media, petunjuk penggunaan yang jelas, tombol navigasi yang sistematis dan gerak animasi yang sesuai.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Media interaktif bahan dan bumbu Kontinental dikembangkan dengan a) analisa kebutuhan, b) membuat produk awal, c) validasi dan revisi, d) uji coba kelompok kecil, e) produk akhir.
2. Penilaian tingkat kelayakan media interaktif bahan dan bumbu kontinental secara keseluruhan diperoleh hasil yang valid dan layak. Hasil evaluasi dari ahli media adalah 59,5% dengan kriteria layak, hasil evaluasi ahli materi adalah 65,2% dengan kriteria layak, dan hasil dari penilaian siswa 56,3 % dengan kriteria layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik digunakan oleh guru sebagai pegangan dalam mengajar maupun bagi siswa media interaktif dapat digunakan sebagai media pengayaan untuk menambah wawasan dalam kompetensi dasar menjelaskan prinsip makanan kontinental.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas maka dapat disampaikan saran sebagai berikut :

1. Media Interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS5 bisa menjadi alternatif bagi tenaga pendidik pada pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental agar siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan media yang baru, sehingga dengan adanya interaksi dan semangat dari siswa, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Masih perlu adanya perbaikan pada media interaktif misalnya penambahan referensi gambar dan nama bahan, bumbu, dan macam-macam potongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sugiyarto .2011.*Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Software Interaktif pada Kompetensi Praktek Mengelas Jalur Lurus Posisi Di Bawah Tangan Mata Pelajaran Las Busur Manual di SMK N 2 Wonosari*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta:Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif Sadiman.2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo
- _____. 2009. *Media Pendidikan.Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*.Jakarta : PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Aaron Jibril.2011.*Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Penerbit :Dunia Komputer.Yogyakarta
- Azhar Arsyad.2004. *Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Gava Media
- _____.2010.*Media Pembelajaran*. Jakarta :PT.Raja Grafindo Perkasa.
- Cheppy Riyana.2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*.Jakarta : P3AI UPI
- Dadang Supriyatna.2009.*Pengenalan Media Pembelajaran*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Luar Biasa. Bahan Ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB
- Daryanto.2010.*Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Gava Media
- _____.2007.*Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional.2004.*Pedoman merancang sumber belajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Djemari Mardapi. 2008.*Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jakarta: Mitra Cendekia Press.

- Endang Mulyatiningsih.2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ena Kharismaya.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KPPI) di SMK N 2 Depok Sleman*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Heinich, Molenda and Russel. 1996. *Intruactional Media and Technologies for Learning* .5th ed. New Jersey.Prentice- Hall, Inc
- Istiana.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Menggunakan Adobe Flash CS4 untuk Siswa Kelas X Busana SMK N 3 Klaten*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Iyandri. 2011. *Pengertian dan Manfaat Multimedia Pembelajaran*. Diakses dari [http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/pada tanggal 10 Februari 2013](http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/pada-tanggal-10-Februari-2013), Jam 15.45 WIB
- Kusminarko Warno. *Pengembangan Media Pembelajaran Membuat Pola Pria Berbasis Adobe Flash pada Siswa Kelas XI Busana Butik di SMK N 2 Godean*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta : Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Luluk Nur Annisa.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi(KKPI) Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 dan XML Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Kelas X SMK N 5*. Yogyakarta. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
- Madcoms.2005. *Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta:Penerbit Andi Yogyakarta.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.2001. *Media Pengajaran*. Bandung :Sinar Baru Algenso.

_____.2007. *Teknologi Pengajaran*.Bandung: Sinar Baru Algenso.

Nana Sudjana.1992.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung:Remaja Rosdakarya

Oemar Hamalik.2002. *Media Pendidikan*. Bandung: Aditya Bakti.

_____.2004.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara.

_____.2008.*Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara

Peraturan Mendiknas No.22 dan 23 Tahun 2006 tentang Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Menengah SMA-MA-SMK-MAK.2006.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Ronald H. Anderson.1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*.Jakarta :CV. Rajawali.

Saifuddin Azwar.2001. *Validitas dan Reliabilitas*.Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Sugiyono.2008.*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT.Asdi Mahasatya

_____.2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Jakarta:Rineka Cipta

_____.2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta:Bumi Aksara.

Sukardi.2009. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*.Jakarta:Bumi Aksara

Suryo Subroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT.Rineka Cipta

Sutriyati Purwanti, Kokom Komariah, Yuriani, Wika Rinawati. 2006. *Bahan Ajar Pengolahan Hidangan Kontinental*. Yogyakarta: PTBB-FT UNY

LAMPIRAN 1

1.SILABUS

2.SOAL

Terbitan	: A
No. Dokumen	: F/751/WKSI/ 30
Revisi ke	: 00
Tgl. Berlaku	: 18-08-2009

KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMKN 3 WONOSARI
 MATA PELAJARAN : MNGOLAH MAKANAN KONTINENTAL
 KELAS/SEMESTER : X/ GENAP
 STANDAR KOMPETENSI : MNGOLAH MAKANAN KONTINENTAL
 KODE KOMPETENSI : 099/KK/01
 ALOKASI WAKTU : 108 x 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PD	
1. 1 Prinsip Pengolahan makanan Kontinental	<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan : makanan kontinental - Membedakan makanan kontinental dengan makanan oriental - Menjelaskan struktur makanan kontinental - Menjelaskan standar porsi pada gilliran makanan kontinental - Menyebutkan bumbu-bumbu yang digunakan dalam makanan kontinental - Menyebutkan peralatan pengolahan sesuai dengan metode pengolahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian masakan kontinental - Perbedaan makanan kontinental dengan makanan oriental - Contoh struktur makanan makanan kontinental - Standar porsi menu kontinental - Bumbu-bumbu yang digunakan pada pengolahan makanan kontinental - Peralatan dan metode pengolahan 	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mengadakan tanya jawab mengenai makanan asing dan makanan Indonesia - Guru memberi penguatan jawaban – jawaban dari peserta didik - Peserta didik dibagi 4 kelompok diskusi - Masing-masing kelompok membahas: <ul style="list-style-type: none"> - Perbedaan menu kontinental dengan menu oriental - Contoh masing menu kontinental dan menu oriental - Struktur menu kontinental - Contoh masing-masing struktur kontinental - Guru menjelaskan bumbu-bumbu dalam pengolahan makanan kontinental - Guru menjelaskan peralatan yang digunakan pada menu kontinental 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ test tertulis 	14			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul prinsip pengolahan makanan Kontinental
1. 2 Mengolah stock, soup dan sauce	<ul style="list-style-type: none"> - Mendefinisikan pengertian kaidu(stock) - Menyebutkan fungsi kaidu (stock) - Menyebutkan macam-macam kaidu(stock) - Menyebutkan bahan pembuatan kaidu(stock) - Membuat kaidu(stock) - Menyebutkan kriteria hasil kaidu yang baik - Menyimpan kaidu (stock) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kaidu (stock) - Fungsi stock (kaidu) - Macam-macam kaidu (stock) - Bahan pembuatan kaidu/ stock - Teknik pembuatan kaidu/stock - Kriteria hasil kaidu - Penyimpanan kaidu (stock) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian kaidu (stock) - Fungsi stock (kaidu) - Macam-macam kaidu (stock) - Bahan pembuatan kaidu - Teknik pembuatan kaidu - Kriteria hasil kaidu - Teknik penyimpanan Kaidu (Stock) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ test tertulis ▪ tes praktek 	6	2(4)		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul penyipkan kaidu dan saos

1. 3 Mengolah Cold dan Hot Appetizer atau Salad	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendefinisikan pengertian appetizer ▪ Mengklasifikasikan hidangan Appetizer ▪ Menyebutkan hidangan yang termasuk hot appetizer ▪ Menyajikan bahan-bahan dan bumbu pembuatan hot appetizer ▪ Membuat hot appetizer sesuai standar resep ▪ Menyajikan hot appetizer sesuai dengan standar porsi dan suhu yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian Appetizer ▪ Klasifikasi hidangan appetizer ▪ Macam-macam hidangan hot appetizer ▪ Persiapan bahan dan bumbu untuk pembuatan hot appetizer ▪ Pembuatan hot appetizer ▪ Penataan dan penyajian hot appetizer sesuai standar porsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimpan saos (sauce) pada suhu yang tepat ▪ Menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian appetizer - Macam-macam appetizer - Peralatan pengolahan Appetizer - Pembuatan macam-macam Hot Appetizer dan Cold Appetizer - Teknik penataan Appetizer - Kriteria hasil ▪ Mengolah macam-macam hot appetizer ▪ Menata dan menyajikan hot appetizer ▪ Menjelaskan suhu yang tepat dalam penyajian appetizer dan salad 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis 	4	2(4)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul Menyajikan hidangan pembuka dan salad
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendefinisikan pengertian Cold Appetizer ▪ Menyebutkan hidangan yang termasuk cold appetizer ▪ Menyebutkan komposisi masing-masing hidangan cold appetizer ▪ Memilih bahan dan bumbu yang tepat untuk membuat cold appetizer ▪ Membuat cold appetizer dan salad ▪ Memors'i hidangan cold appetizer ▪ Menyajikan hidangan cold appetizer dan suhu yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pengertian cold appetizer ▪ Macam-macam cold Appetizer ▪ Komposisi masing-masing hidangan cold appetizer ▪ Persiapan bahan dan alat untuk pengolahan cold appetizer ▪ Pengolahan makanan pembuka dingin (cold appetizer) ▪ Penataan dan penyajian appetizer ▪ Peralatan hidangan/saji untuk Appetizer dan salad disiapkan sesuai dengan kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> - Pengertian cold appetizer - Macam-macam hidangan cold appetizer - Komposisi masing-masing cold appetizer - Teknik penataan cold appetizer ▪ Memilih bahan makanan dan bumbu untuk membuat cold appetizer ▪ Membuat hidangan cold appetizer sesuai resep ▪ Menyajikan cold appetizer sesuai standar porsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktek 	8	4(8)	

1. 4 Mengolah Sandwich dan Hidangan dari Sayuran	<ul style="list-style-type: none"> Menefinisikan pengertian sandwich Menjelaskan sejarah sandwich Menyebutkan ragam sandwich Menyebutkan komposisi sandwich Menyebutkan bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sandwich Menjelaskan porsi sandwich Menjelaskan prosedur pembuatan sandwich Menyebutkan alat-alat yang digunakan dalam pembuatan sandwich Menyebutkan teknik olah dalam pembuatan sandwich Membuat sandwich sesuai dengan standar resep Menyajikan sandwich sesuai porsi standar Menyimpan sandwich secara tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetian sandwich Sejarah sandwich Klasifikasi ragam sandwich Komposisi sandwich Bahan-bahan pembuatan sandwich Porsi sandwich Pembuatan bermacam-macam sandwich Penggunaan alat yang tepat dalam pembuatan sandwich Penataan dan penyajian aneka sandwich Penyimpanan sandwich 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> Pengertian sandwich Sejarah sandwich Macam-macam sandwich Komposisi sandwich Bahan makanan untuk sandwich Porsi sandwich Peralatan pembuatan sandwich Teknik pembuatan sandwich Teknik penataan sandwiches Kriteria hasil yang baik Menyiapkan dan membuat aneka sandwich Menggunakan alat hidang / saji untuk sandwich 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Praktek 	8	4(8)	<ul style="list-style-type: none"> Modul Mengolah Sandwich untuk SMK dan MAK, karangan Endra Eziawati, hal 8 sd 20. Buku resep kontinental
	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan macam-macam hidangan sayuran Fungsi hidangan sayuran Menyebutkan aneka hidangan sumber karbohidrat dalam main course Menyebutkan macam-macam hidangan dari sayuran sebagai sumber vitamin dalam penyajian main course Menyebutkan teknik olah dalam pembuatan hidangan sayuran Mengontrol porsi penyajian hidangan sayuran 	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam hidangan sayuran Fungsi hidangan sayuran Hidangan sayuran sebagai sumber karbohidrat Hidangan sayuran sebagai sumber vitamin Teknik olah pembuatan hidangan sayuran Pemorsian hidangan sayuran 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis sayuran Teknik pemilihan sayuran dan kentang penelitian sayuran dan kentang berdasarkan standar kualitas Macam-macam hidangan sayuran Fungsi hidangan sayuran Mengolah hidangan sayuran Memorsi hidangan sayuran 	<ul style="list-style-type: none"> Tes lisan Praktek 	8	4(8)	<ul style="list-style-type: none"> Modul Menyajikan hidangan sayuran dan pasta

Keterangan:

TM : Tatap Muka

PS : Praktik di Sekolah (2 jam praktik di sekolah setara dengan 1 jam tatap muka)

PI : Praktek di Industri (4 jam praktik di Du/Di setara dengan 1 jam tatap muka)

Wonosari, Januari 2013




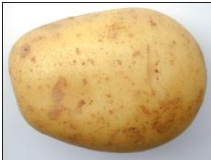
Guru Mapel

Tg. diperiksa	Paraf
---------------	-------

EKA RUSTIANA, S.Pd.T
NIP. 19820124 201001 2 014

SOAL-SOAL YANG DIGUNAKAN SEBAGAI PELENGKAP EVALUASI

MEDIA INTERAKTIF BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL

1. Bentuk bumbu yang berupa daun di bawah ini yang dapat digunakan sebagai campuran minuman adalah...
 - a. *Oregano*
 - b. *Dill*
 - c. *Mint*
 - d. *Basil*
2. Di bawah ini bumbu segar yang berupa buah adalah...
 - a. *Shallot*
 - b. *Ginger*
 - c. Lavender
 - d. Paprika
3. Bumbu- bumbu di bawah ini yang biasa di gunakan untuk membuat *mirepoix* dalam pembuatan stock adalah...
 - a. *Celery-onion*
 - b. *Celery-ginger*
 - c. *Parsley-celery*
 - d. *Basil-onion*
4. Bumbu segar di bawah ini yang biasa digunakan untuk membuat *ring onion* adalah...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
5. Jenis bumbu di bawah ini yang digunakan untuk membuat *bouquet garni* pada pembuatan soup adalah...

- a. *Bayleaf-nutmeg*
 - b. *White Pepper- Bayleaf*
 - c. *Rosemary- Caraway*
 - d. *Basil-Thyme*
6. Bumbu di bawah ini yang biasa digunakan sebagai bumbu pada pembuatan saus *tomat* adalah...
- a. *Caraway*
 - b. *Dill*
 - c. *Oregano*
 - d. *Nutmeg*
7. Dibawah ini bumbu yang memiliki fungsi selain sebagai penambah rasa juga sebagai penghangat tubuh adalah...
- a. *Rosemary*
 - b. *Tarragon*
 - c. *Black Pepper*
 - d. *Bayleaf*
8. Pada saat kita membuat saus tomat, bumbu yang kita gunakan adalah...
- a. *Bayleaf-Dill*
 - b. *Bayleaf-Oregano*
 - c. *Blackpepper-basil*
 - d. *Caraway-basil*
9. Di bawah ini saus yang sering dioleskan pada *sandwich* adalah...
- a. *Mustard- Tommato Kethcup*
 - b. *Mayonaise-Mustard*
 - c. *Mayonaise-Chili sauce*
 - d. *Chili sauce- L &P sauce*
10. *Tommato paste* merupakan jenis pasta tomat yang biasa digunakan pada pembuatan sup...
- a. *Chicken broth*
 - b. *Cauli Flower soup*
 - c. *Pure spinach soup*
 - d. *Ministrone soup*
11. Dari empat jenis hewan di bawah ini yang sering digunakan untuk membuat hidangan *groquette* adalah...

a.



b.



c.



d.



12. Hidangan di bawah ini yang menggunakan bahan dasar ayam adalah...

- a. *Grilled Sesame Trout*
- b. *Crunchy Drumstick*
- c. *Wiener Schnitzel*
- d. *Salade Nicoise*

13. Bahan hewani di bawah ini merupakan salah satu bahan yang biasa digunakan pada “*Chef Salad*” adalah...

a.



b.



c.



d.



14.



Gambar di atas merupakan jenis daging...

- a. *Loin*
- b. *Heart*
- c. *T Bone*
- d. *Ribs*

15. Untuk membuat hidangan *T Bone Steak*, biasanya daging yang digunakan adalah bagian...

- a. *T Bone*
- b. *Out side*
- c. *Rump*

- d. *Loin*
16. Di bawah ini yang termasuk kelompok sayuran buah adalah...
- Tomatto dan cucumber*
 - Cucumber dan onion*
 - Tomat dan brocoli*
 - Sugar beans dan garlic*

17.



Gambar di atas merupakan kelompok jenis sayuran...

- Daun
 - Bunga
 - Buah
 - Jamur
- 18.



Gambar di atas merupakan jenis jamur yang disebut...

- Truffle*
 - Shitake*
 - Camphignon*
 - Morel*
19. Bahan yang dapat digunakan sebagai bahan utama untuk *houngarian goulash soup* adalah...
-



b.



c.



d.



20. Di bawah ini jenis sayuran yang tepat untuk membuat *jardiniere of vegetables* adalah...

a.



b.



c.



d.



21. Dalam pembuatan *macaronni schootel* , jenis pasta yang digunakan adalah...

a.



b.



c.



d.



22. Jenis pasta di bawah ini yang digunakan dalam *ministrone soup* adalah...

a.



b.



c.



d.



23.



Jenis pasta di atas disebut dengan pasta...

- a. *Raviolli*
- b. *Fetucce*
- c. *Conchiglie*
- d. *Spaghetty*

24.



Jenis beras di atas disebut dengan ...

- a. *Precooked rice*
- b. *Unpolished rice*
- c. *Converted rice*
- d. *Brown rice*

25. Jenis beras di bawah ini yang disebut *brown rice* adalah...

a.



b.



c.



d.



26. Untuk membuat *french fries potatoes*, potongan kentang yang tepat adalah...

- a. *Allumette*
- b. *Frite*
- c. *Chips*
- d. *Turning*

27. Potongan daun *parsley* yang sering digunakan dalam masakan berbentuk...

- a. *Shredded*
- b. *Brunoise*
- c. *Concaser*
- d. *Chopped*

28. Jenis potongan kentang di bawah ini yang biasa digunakan untuk pendamping karbohidrat pada *maincourse* adalah...

- a. *Paysanne*
- b. *Julienne*
- c. *Barrel*
- d. *Brunoise*

29. Dari gambar di bawah ini yang disebut *minced beef* adalah...

a.



b.



c.



d.



30. Di bawah ini yang merupakan jenis potongan daging adalah...

- a. *Loin*
- b. *Shin*

- c. *Chateaubriand*
- d. *Ribs*

KUNCI JAWABAN :

1. C	6. C	11. B	16. A	21. D	26. B
2. D	7. C	12. B	17. B	22. A	27. D
3. A	8. B	13. A	18. C	23. D	28. C
4. B	9. C	14. C	19. C	24. B	29. A
5. B	10. D	15. A	20. C	25. D	30. C

LAMPIRAN 2

- 1. SURAT PERMOHONAN VALIDASI MEDIA**
- 2. SURAT PERMOHONAN VALIDASI MATERI DOSEN DAN GURU**
- 3. SURAT PENGANTAR DAN ANGKET RESPONDEN**
- 4. SURAT PENGANTAR JUDGEMENT INSTRUMEN PENELITIAN**
- 5. LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA DAN AHLI MATERI**
- 6. INSTRUMEN PENELITIAN**



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

Yogyakarta, Maret 2013

Hal : Permohonan sebagai Validator
Sebagai **Ahli Media Pembelajaran**

Kepada
Ibu Wika Rinawati, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik UNY
Di Yogyakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini :

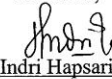
Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi instrumen penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* di SMK Negeri 3 Wonosari.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi

Fitri Rahmawati, M.P
NIP.19751010 200112 2 002

Pemohon,

Indri Hapsari
NIM.09511244029

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Pengolahan Masakan Kontinental

Sasaran : Siswa Kelas X SMK N 3 Wonosari

Judul : Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash 5* di SMK N 3 Wonosari

Peneliti : Indri Hapsari

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi saya mohon bantuan Ibu untuk menjadi validator Media Interaktif Materi “Bahan dan Bumbu Kontinental” agar dapat diproduksi menjadi media interaktif yang layak digunakan oleh siswa, dengan cara sebagai berikut :

- a. Jawaban diberikan pada skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini, dengan rentang penilaian sebagai berikut :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
- b. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Ibu.
- c. Apabila ada kekurangan, mohon kiranya dapat memberikan saran pada tempat yang telah saya sediakan di kolom saran.

A. Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
A. Aspek Kemanfaatan					
1.	Penggunaan media interaktif ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran di Jurusan Tata Boga SMK N 3 Wonosari.	✓			
2.	Penggunaan media ini akan memberikan motivasi belajar bagi peserta didik di SMK N 3 Wonosari.	✓			
3.	Penggunaan media ini relevan untu meningkatkan perhatian bagi peserta didik.	✓			
4.	Penggunaan media ini akan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran.	✓			
B. Aspek Teknis (<i>Performance/ Tampilan</i>)					
5.	Ukuran tulisan sesuai untuk dilihat dan dibaca.		✓		
6.	Jenis tulisan sesuai untuk digunakan.		✓		
7.	Kualitas gambar baik.		✓		
8.	Kesesuaian komposisi warna gambar pada media.	✓			
9.	Istilah kalimat yang digunakan pada media sudah baik.	✓			
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada media.	✓			
11.	Kesesuaian animasi yang menunjang media.	✓			
12.	Tampilan penyajian gambar yang menarik		✓		
13.	Banyaknya gambar yang ada pada media		✓		
14.	Kesesuaian pengklasifikasian materi pada media	✓			
15.	Kemudahan dalam menggunakan media	✓			
16.	Sistematika materi yang disajikan dalam media	✓			

17.	Kesesuaian musik yang digunakan pada media.		✓		
18.	Kejelasan pengisi suara pada media.	✓			
19.	Kemudahan petunjuk penggunaan media	✓			
20.	Kemudahan penggunaan navigasi	✓			
21.	Kesesuaian penilaian evaluasi pada media	✓			
22.	Kemudahan pemindahan halaman		✓		
23.	Ketepatan ukuran tombol		✓		
24.	Ketepatan musik pembuka		✓		
25.	Kualitas animasi		✓		
26.	Ketepatan ukuran gambar		✓		
27.	Ketepatan ukuran animasi		✓		
28.	Ketepatan volume musik pengiring	✓			
29.	Ketepatan gerak animasi	✓			
30.	Kebebasan memilih menu yang akan dipilih	✓			
31.	Kemudahan mengambil informasi selanjutnya	✓			
32.	Ketepatan perubahan halaman		✓		

B. Kolom Saran

1. Suara yang kurang jelas, diperjelas lagi. 2. Gambar disesuaikan 3. SKR KD ditambahkan dalam menu kompetensi 4. Cek identitas pengembang, kata pengantar 5. Setiap kata asing tuliskan miring

C. Kesimpulan

Program media interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa catatan
- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan dengan catatan sesuai saran
- ☐ Tidak Layak

*) Mohon diberikan tanda (✓) salah satu

Yogyakarta,.....2013



Wika Rinawati, M.Pd
NIP. 19760424 200112 2 002

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wika Rinawati, M.Pd
NIP : 19760424 200112 2 002
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Busana
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen kelayakan Media Pembelajaran yang dibuat oleh :

Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan, ditandai dengan (V)

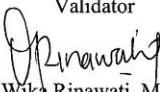
☐ Belum Valid
☒ Sudah Valid dengan catatan
☐ Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
.....

Yogyakarta, Maret 2013

Validator


Wika Rinawati, M.Pd
NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

Yogyakarta, Maret 2013

Hal : Permohonan sebagai Validator
Sebagai Ahli Materi Pembelajaran

Kepada
Ibu Sutriyati Purwati, M.Si
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga
Fakultas Teknik
Di Yogyakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini :

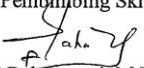
Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi instrumen penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* di SMK Negeri 3 Wonosari.


Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi


Fitri Rahmawati, M.P
NIP.19751010 200112 2 002

Pemohon,


Indri Hapsari
NIM.09511244029

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pengolahan Masakan Kontinental

Sasaran : Siswa Kelas X SMK N 3 Wonosari

Judul : Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* di SMK N 3 Wonosari

Peneliti : Indri Hapsari

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi saya mohon bantuan Ibu untuk menjadi validator Media Interaktif Materi “Bahan dan Bumbu Kontinental” agar dapat diproduksi menjadi media interaktif yang layak digunakan oleh siswa, dengan cara sebagai berikut :

- a. Jawaban diberikan pada skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini, dengan rentang penilaian sebagai berikut :
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
- b. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Ibu.
- c. Apabila ada kekurangan, mohon kiranya dapat memberikan saran pada tempat yang telah saya sediakan di kolom saran.

A. Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
A. Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Kesesuaian materi yang terdapat di dalam silabus pembelajaran SMK N 3 Wonosari pada standar kompetensi mengolah makanan kontinental dan kompetensi dasar menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental sesuai dengan media.		✓		
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental	✓			
3.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi mengolah makanan kontinental		✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar prinsip dasar pengolahan makanan kontinental		✓		
5.	Kesesuaian penilaian evaluasi dengan materi bahan dan bumbu kontinental		✓		
6.	Kesesuaian media dengan materi bahan dan bumbu kontinental		✓		
B. Aspek Kualitas Isi Materi Ajar					
7.	Tingkat kesulitan materi yang ada pada media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik		✓		
8.	Dapat memotivasi peserta didik		✓		
9.	Dapat mengaktifkan peserta didik		✓		
10.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan nabati		✓		

11.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan hewani	✓			
12.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu segar	✓			
13.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu kering	✓			
14.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang <i>seasoning</i>	✓			
15.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan sayur	✓			
16.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan daging	✓			
C. Aspek menjelaskan Konsep					
17.	Menyebutkan klasifikasi bahan makanan	✓			
18.	Menyebutkan klasifikasi bumbu segar, kering dan penyedap	✓			
19.	Menyebutkan macam-macam potongan sayuran	✓			
20.	Menyebutkan macam-macam potongan daging	✓			
D. Bahan Penarik Perhatian					
21.	Materi terbaca dengan jelas	✓	✓		
22.	Bentuk huruf yang digunakan di dalam media jelas			✓	
23.	Ukuran huruf yang digunakan di dalam media sesuai			✓	

B. Kolom Saran

1. Perhatikan penggunaan huruf Indonesia yg besar & kecil (pd huruf kecil & besar)
2. Jenis huruf & ukuran huruf yg digunakan pd media diperbaiki (pd yg jelas & mudah di baca → terlihat uk. kecil & asing)
3. Lampiran soal ke-4 produk Kontesbal menggunakan yg sudah diberikan di sekolah (SMK)

C. Kesimpulan

Program media interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa catatan
- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan dengan catatan sesuai saran
- ☐ Tidak Layak

*) Mohon diberikan tanda (√) salah satu

Yogyakarta, 8/4 - 2013



Sutriyati Purwati, M.Si
NIP.19611216 198803 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sutriyati Purwati, M.Si
NIP : 19611216 198803 2 001
Jabatan : Dosen Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen kelayakan Media Pembelajaran yang dibuat oleh :

Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan, ditandai dengan (V)

- ☐ Belum Valid
☐ Sudah Valid dengan catatan
☐ Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Maret 2013

Validator

Sutriyati Purwati, M.Si
NIP. 19611216 198803 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

Yogyakarta, Maret 2013

Hal : Permohonan Uji Validasi dan Uji Kelayakan

Kepada

Ibu Eka Rustiana, S.Pd.T

Guru Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental

SMK N 3 Wonosari

Di Yogyakarta

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indri Hapsari

NIM : 09511244029

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka Penelitian Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan Ibu untuk bersedia memberikan uji validasi instrumen penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* di SMK Negeri 3 Wonosari.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu saya mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi


Fitri Rahmawati, M.P
NIP.19751010 200112 2 002

Pemohon,


Indri Hapsari
NIM.09511244029

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pengolahan Masakan Kontinental

Sasaran : Siswa Kelas X SMK N 3 Wonosari

Judul : Pengembangan Media Interaktif Materi Bahan dan Bumbu Kontinental Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS5* di SMK N 3 Wonosari

Peneliti : Indri Hapsari

Dalam rangka penelitian Tugas Akhir Skripsi saya mohon bantuan Ibu untuk menjadi validator Media Interaktif Materi “Bahan dan Bumbu Kontinental” agar dapat diproduksi menjadi media interaktif yang layak digunakan oleh siswa, dengan cara sebagai berikut :

- a. Jawaban diberikan pada skala penilaian yang telah disediakan dibawah ini, dengan rentang penilaian sebagai berikut :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
- b. Mohon diberikan tanda (✓) pada kolom penilaian sesuai pendapat Ibu.
- c. Apabila ada kekurangan, mohon kiranya dapat memberikan saran pada tempat yang telah saya sediakan di kolom saran.

A. Instrumen Penelitian

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
A. Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Kesesuaian materi yang terdapat di dalam silabus pembelajaran SMK N 3 Wonosari pada standar kompetensi mengolah makanan kontinental dan kompetensi dasar menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental sesuai dengan media.	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental		✓		
3.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi mengolah makanan kontinental		✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar prinsip dasar pengolahan makanan kontinental		✓		
5.	Kesesuaian penilaian evaluasi dengan materi bahan dan bumbu kontinental		✓		
6.	Kesesuaian media dengan materi bahan dan bumbu kontinental		✓		
B. Aspek Kualitas Isi Materi Ajar					
7.	Tingkat kesulitan materi yang ada pada media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik			✓	
8.	Dapat memotivasi peserta didik	✓			
9.	Dapat mengaktifkan peserta didik	✓			
10.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan nabati		✓		

11.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan hewani	✓		
12.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu segar	✓		
13.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu kering	✓		
14.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang <i>seasoning</i>	✓		
15.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan sayur	✓		
16.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan daging	✓		
C. Aspek menjelaskan Konsep				
17.	Menyebutkan klasifikasi bahan makanan	✓		
18.	Menyebutkan klasifikasi bumbu segar, kering dan penyedap	✓		
19.	Menyebutkan macam-macam potongan sayuran	✓		
20.	Menyebutkan macam-macam potongan daging	✓		
D. Bahan Penarik Perhatian				
21.	Materi terbaca dengan jelas	✓		
22.	Bentuk huruf yang digunakan di dalam media jelas	✓		
23.	Ukuran huruf yang digunakan di dalam media sesuai	✓		

B. Kolom Saran

Untuk soal yang itu berisi Materi kontinental yang belum diartikan / disampaikan kepada siswa mohon disesuaikan saja dengan materi yang sudah pernah diterima / diperoleh siswa di kelas X.

C. Kesimpulan

Program media interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa catatan
- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan dengan catatan sesuai saran
- ☐ Tidak Layak

*) Mohon diberikan tanda (✓) salah satu

Yogyakarta, 9 April 2013



Eka Rustiana, S.Pd.T
NIP.19820124 201001 2 014

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Eka Rustiana S.Pd.T
NIP : 19820124 201001 2 014
Jabatan : Guru Mata Pelajaran Produktif
Unit Kerja : SMK Negeri 3 Wonosari

Setelah mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen kelayakan Materi yang dibuat oleh :

Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Fakultas : Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan, ditandai dengan (V)

() Belum Valid

(✓) Sudah Valid dengan catatan

() Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, Maret 2013

Validator



Eka Rustiana, S.Pd.T
NIP.19820124 201001 2 014

2

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Kepada :

Para Siswa kelas X

Di SMK N 3 Wonosari

Angket ini berisikan butir-butir pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui persepsi siswa tentang media interaktif yang berjudul “Bahan dan Bumbu Kontinental”. Media ini merupakan materi teori yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang bahan dan bumbu kontinental. Untuk itu berikan respon pada angket ini sesuai petunjuk yang diberikan.

Perhatikan petunjuk pengisian angket dibawah ini :

A. Identitas Pribadi

Nama : Dyah Palupiningih

Kelas : X.TB.1

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama
3. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda rentang penilaian sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju KS : Kurang Setuju

S : Setuju TS : Tidak Setuju

4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
5. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi anda dalam mengisi angket penelitian ini.

Angket Penilaian Peserta Didik

A. Instrumen Penelitian

1. Materi

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
A. Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Kesesuaian materi yang terdapat di dalam silabus pembelajaran SMK N 3 Wonosari pada standar kompetensi mengolah makanan kontinental dan kompetensi dasar menjelaskan prinsip pengolahan makanan kontinental sesuai dengan media.	✓			
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran Pengolahan Makanan Kontinental	✓			
3.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi mengolah makanan kontinental	✓			
4.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar prinsip dasar pengolahan makanan kontinental	✓			
5.	Kesesuaian penilaian evaluasi dengan materi bahan dan bumbu kontinental	✓			
6.	Kesesuaian media dengan materi bahan dan bumbu kontinental	✓			
B. Aspek Kualitas Isi Materi Ajar					
7.	Tingkat kesulitan materi yang ada pada media sesuai dengan taraf berfikir peserta didik	✓			
8.	Dapat memotivasi peserta didik	✓			
9.	Dapat mengaktifkan peserta didik	✓			

10.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan nabati	✓			
11.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bahan makanan hewani	✓			
12.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu segar	✓			
13.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap jenis-jenis bumbu kering	✓			
14.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang <i>seasoning</i>	✓			
15.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan sayur	✓			
16.	Dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap materi tentang potongan daging	✓			
C. Aspek menjelaskan Konsep					
17.	Menyebutkan klasifikasi bahan makanan		✓		
18.	Menyebutkan klasifikasi bumbu segar, kering dan penyedap	✓			
19.	Menyebutkan macam-macam potongan sayuran	✓			
20.	Menyebutkan macam-macam potongan daging	✓			
D. Bahan Penarik Perhatian					
21.	Materi terbaca dengan jelas	✓			
22.	Bentuk huruf yang digunakan di dalam media jelas	✓			
23.	Ukuran huruf yang digunakan di dalam media sesuai	✓			

2. Media

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
A. Aspek Kemanfaatan					
1.	Penggunaan media interaktif ini akan sangat membantu dalam proses pembelajaran di Jurusan Tata Boga SMK N 3 Wonosari.		✓		
2.	Penggunaan media ini akan memberikan motivasi belajar bagi peserta didik di SMK N 3 Wonosari.	✓			
3.	Penggunaan media ini relevan untu meningkatkan perhatian bagi peserta didik.	✓			
4.	Penggunaan media ini akan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran.	✓			
B. Aspek Teknis (<i>Performance/ Tampilan</i>)					
5.	Ukuran tulisan sesuai untuk dilihat dan dibaca.	✓			
6.	Jenis tulisan sesuai untuk digunakan.	✓			
7.	Kualitas gambar baik.	✓			
8.	Kesesuaian komposisi warna gambar pada media.	✓			
9.	Istilah kalimat yang digunakan pada media sudah baik.	✓			
10.	Kesesuaian bahasa yang digunakan pada media.		✓		
11.	Kesesuaian animasi yang menunjang media.	✓			
12.	Tampilan penyajian gambar yang menarik	✓			
13.	Banyaknya gambar yang ada pada media	✓			
14.	Kesesuaian pengklasifikasian materi pada media		✓		
15.	Kemudahan dalam menggunakan media	✓			
16.	Sistematika materi yang disajikan dalam media	✓			

17.	Kesesuaian musik yang digunakan pada media.		✓		
18.	Kejelasan pengisi suara pada media.	✓			
19.	Kemudahan petunjuk penggunaan media	✓			
20.	Kemudahan penggunaan navigasi	✓			
21.	Kesesuaian penilaian evaluasi pada media		✓		
22.	Kemudahan pemindahan halaman		✓		
23.	Ketepatan ukuran tombol		✓		
24.	Ketepatan musik pembuka	✓			
25.	Kualitas animasi	✓			
26.	Ketepatan ukuran gambar	✓			
27.	Ketepatan ukuran animasi	✓			
28.	Ketepatan volume musik pengiring		✓		
29.	Ketepatan gerak animasi	✓			
30.	Kebebasan memilih menu yang akan dipilih	✓			
31.	Kemudahan mengambil informasi selanjutnya	✓			
32.	Ketepatan perubahan halaman	✓			

LAMPIRAN 3

1. SURAT IJIN OBSERVASI

2. SURAT IJIN PENELITIAN FAKULTAS

3. SURAT IJIN PENELITIAN SEKRETARIAT DAERAH

4. SURAT IJIN PENELITIAN DINAS PERIJINAN

**5. SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN
PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276, 289, 292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC-00592

Nomor : 255/UN34.15/PL/2013

07 Februari 2013

Hal : Permohonan Ijin Observasi/Survey

Yth. Pimpinan /Direktur /Kepala /Ketua *) : SMK NEGERI 3 WONOSARI
Jl. Pramuka, Tawarsari, Wonosari, Gunungkidul
YOGYAKARTA

Dalam rangka pelaksanaan Mata Kuliah Tugas Akhir Skripsi, kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan observasi/Survey dengan fokus permasalahan "**OBSERVASI**", bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Program Studi
	Indri Hapsari	09511244029	Pend. Teknik Boga - S1

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu:

Nama : Fitri Rahmawati, MP.

NIP :

Demikian permohonan kami, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Dekan I,



Dr. Sumaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

*) Coret yang tidak perlu

09511244029 No. 247

11-03-2013 11:27:00



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276.289.292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 711/UN34.15/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

11 Maret 2013

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Gunungkidul c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Gunungkidul
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gunungkidul
5. Kepala / Direktur/ Pimpinan SMK N 3 Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI SMK N 3 WONOSARI"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
	Indri Hapsari	09511244029	Pend. Teknik Boga - S1	SMK N 3 WONOSARI

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Fitri Rahmawati, MP.
NIP : 19751010 200112 2 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 11 Maret 2013 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan

09511244029 No. 511



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2069/VI/3/2013

Membaca Surat : Wakil Dekan I Fak. Teknik UNY
Tanggal : 11 Maret 2013
Nomor : 711/UN34.15/PL/2013
Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : INDRI HAPSARI NIP/NIM : 09511244029
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI SMK NEGERI 3 WONOSARI
Lokasi : SMK N 3 WONOSARI Kota/Kab. GUNUNG KIDUL
Waktu : 11 Maret 2013 s/d 11 Juni 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 11 Maret 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 195801201985032 003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Gunung Kidul Cq. KPPTSP
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jalan Brigien Katamso No. 1 Tln (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 230/KPTS/IV/2013

Membaca : Surat dari Setda Provinsi DIY, Nomor : 070/2069/V/3/2013 Tanggal 11 Maret 2013, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;

2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;

3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **INDRI HAPSARI NIM. 09511244029**
Fakultas/Instansi : Fakultas Teknik Boga Dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Karangmulyo, RT.02/RW.02, Purwodadi, Purworejo, Jawa Tengah
Keperluan : Ijin penelitian untuk Skripsi dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI SMK NEGERI 3 WONOSARI "

Lokasi Penelitian : SMK N 3 Wonosari Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Fitri Rahmawati, M.P
Waktunya : Tanggal 11 April 2013 s/d 11 Juni 2013
Dengan ketentuan :
1. Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kabupaten Gunungkidul).
4. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
5. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
6. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal : 10 April 2013

An. BUPATI GUNUNGKIDUL
KERALA



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Gunungkidul (sebagai laporan);
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul;
3. Kepala Kantor Kesbangpol Kab. Gunungkidul;
4. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Gunungkidul;
5. Kepala SMK N 3 Wonosari, Gunungkidul;
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMKN 3 WONOSARI

Jalan Pramuka, Tawarsari, Wonosari, Gunungkidul, DIY. 55812
Telepon. (0274) 394250, Fax. (0274) 394438
e.mail; smkn3wno@yahoo.com Website: www.smkn3wonosari-gk.sch.id

SURAT KETERANGAN

NO. 070 / 155

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUNARTO, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19600808 198503 1 020
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMKN 3 Wonosari Gunungkidul

Menerangkan bahwa

Nama : INDRI HAPSARI
NIM : 09511244029
Fakultas : Teknik Boga Dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MATERI BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 DI SMK NEGERI 3 WONOSARI" pada tanggal 11 April 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, 13 April 2013

Kepala Sekolah



SUNARTO, S.Pd., M.Pd.

Pembina, IV/a

NIP 19600808 198503 1 020



LAMPIRAN 4

1. UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

2. FLOWCHART MEDIA INTERAKTIF

3. STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF

4. FOTO INTERFACE MEDIA

RUMUS PERHITUNGAN KATEGORISASI

KESESUAIAN MATERI				
Skor Max	4	x	6	= 24
Skor Min	1	x	6	= 6
M ideal	30	/	2	= 15.0
SD ideal	18	/	6	= 3.0
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 \text{ SD}$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 \text{ SD}$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 \text{ SD} \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 \text{ SD}$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	19.50	
Menarik	:	$15.00 \leq$	$X < 19.50$	
Kurang Menarik	:	$10.50 \leq$	$X < 15.00$	
Tidak Menarik	:	$X < 10.50$		

KUALITAS ISI MATERI AJAR				
Skor Max	4	x	10	= 40
Skor Min	1	x	10	= 10
M ideal	50	/	2	= 25.0
SD ideal	30	/	6	= 5.0
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 \text{ SD}$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 \text{ SD}$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 \text{ SD} \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 \text{ SD}$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	32.50	
Menarik	:	$25.00 \leq$	$X < 32.50$	
Kurang Menarik	:	$17.50 \leq$	$X < 25.00$	
Tidak Menarik	:	$X < 17.50$		

MENJELASKAN KONSEP				
Skor Max	4	x	3	= 12
Skor Min	1	x	3	= 3
M ideal	15	/	2	= 7.5
SD ideal	9	/	6	= 1.5
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 SD$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 SD$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 SD \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 SD$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	9.75	
Menarik	:	$7.50 \leq$	$X < 9.75$	
Kurang Menarik	:	$5.25 \leq$	$X < 7.50$	
Tidak Menarik	:	$X < 5.25$		

BAHAN PENARIK PERHATIAN				
Skor Max	4	x	3	= 12
Skor Min	1	x	3	= 3
M ideal	15	/	2	= 7.5
SD ideal	9	/	6	= 1.5
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 SD$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 SD$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 SD \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 SD$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X >$	9.75	
Menarik	:	$7.50 \leq$	$X < 9.75$	
Kurang Menarik	:	$5.25 \leq$	$X < 7.50$	
Tidak Menarik	:	$X < 5.25$		

KEMANFAATAN				
Skor Max	4	x	4	= 16
Skor Min	1	x	4	= 4
M ideal	20	/	2	= 10.0
SD ideal	12	/	6	= 2.0
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 SD$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 SD$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 SD \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 SD$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	13.00	
Menarik	:	$10.00 \leq$	$X < 13.00$	
Kurang Menarik	:	$7.00 \leq$	$X < 10.00$	
Tidak Menarik	:	$X < 7.00$		

TEKNIS				
Skor Max	4	x	26	= 104
Skor Min	1	x	26	= 26
M ideal	130	/	2	= 65.0
SD ideal	78	/	6	= 13.0
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 SD$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 SD$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 SD \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 SD$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	84.50	
Menarik	:	$65.00 \leq$	$X < 84.50$	
Kurang Menarik	:	$45.50 \leq$	$X < 65.00$	
Tidak Menarik	:	$X < 45.50$		

KESELURUHAN				
Skor Max	4	x	52	= 208
Skor Min	1	x	52	= 52
M ideal	260	/	2	= 130.0
SD ideal	156	/	6	= 26.0
Sangat Menarik	: $X \geq M + 1.5 \text{ SD}$			
Menarik	: $M \leq X < M + 1.5 \text{ SD}$			
Kurang Menarik	: $M - 1.5 \text{ SD} \leq X < M$			
Tidak Menarik	: $X < M - 1.5 \text{ SD}$			
Kategori		Skor		
Sangat Menarik	:	$X \geq$	169.00	
Menarik	:	$130.00 \leq$	$X <$	169.00
Kurang Menarik	:	$91.00 \leq$	$X <$	130.00
Tidak Menarik	:	$X <$	91.00	

VALIDITAS AHLI MATERI

AHLI MATERI (RATER 1)							
Skor Max	4	x	23	=	92		
Skor Min	1	x	23	=	23		
Jumlah Soal Valid	1	x	23	=	23		
Rentang				=	69		
Jumlah Kategori				=	2		
Panjang Kelas Interval				=	35		
Panjang Kelas 4	5	/	23	=	21.7%		
Panjang Kelas 3	15	/	23	=	65.2%		
Panjang Kelas 2	3	/	23	=	13.0%		
Panjang Kelas 1	0	/	23	=	0.0%		
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor				Prosentase	
Layak	:	58	≤	S	≤	92	65.2%
Tidak layak	:	23	≤	S	≤	57	34.8%
Total							100.0%

AHLI MATERI (RATER 2)							
Skor Max	4	x	23	=	92		
Skor Min	1	x	23	=	23		
Jumlah Soal Valid	1	x	23	=	23		
Rentang				=	69		
Jumlah Kategori				=	2		
Panjang Kelas Interval				=	35		
Panjang Kelas 4	7	/	23	=	30.4%		
Panjang Kelas 3	15	/	23	=	65.2%		
Panjang Kelas 2	1	/	23	=	4.3%		
Panjang Kelas 1	0	/	23	=	0.0%		
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor				Prosentase	
Layak	:	58	≤	S	≤	92	65.2%
Tidak layak	:	23	≤	S	≤	57	34.8%
Total							100.0%

VALIDITAS AHLI MEDIA

AHLI MEDIA							
Skor Max	4	x	32	=	128		
Skor Min	1	x	32	=	32		
Jumlah Soal Valid	1	x	32	=	32		
Rentang				=	96		
Jumlah Kategori				=	2		
Panjang Kelas Interval				=	48		
Panjang Kelas 4	19	/	32	=	59.4%		
Panjang Kelas 3	13	/	32	=	40.6%		
Panjang Kelas 2	0	/	32	=	0.0%		
Panjang Kelas 1	0	/	32	=	0.0%		
Layak	$(S_{min}+p) \leq S \leq S_{mak}$						
Tidak layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min}+P-1)$						
Kategori		Skor					Prosentase
Layak	:	80	≤	S	≤	128	59.4%
Tidak layak	:	32	≤	S	≤	79	40.6%
Total							100.0%

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	32	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	32	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.964	55

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir1	180.7813	242.499	.463	.963
Butir2	180.9688	243.773	.426	.963
Butir3	180.8125	243.383	.409	.963
Butir4	180.8125	240.673	.584	.963
Butir5	180.8750	238.823	.724	.962
Butir6	180.7188	241.951	.496	.963
Butir7	180.9375	241.157	.594	.963
Butir8	180.5938	243.539	.418	.963
Butir9	180.6875	241.770	.513	.963
Butir10	180.8750	238.371	.754	.962
Butir11	180.8438	238.588	.728	.962
Butir12	180.8750	239.790	.659	.963
Butir13	180.9375	238.706	.765	.962
Butir14	180.9688	239.967	.699	.962
Butir15	180.9688	241.451	.592	.963
Butir16	181.0625	242.190	.625	.963
Butir17	180.9375	245.028	.284	.964
Butir18	180.8438	239.491	.669	.962
Butir19	180.8750	239.145	.620	.963
Butir20	180.9688	240.289	.586	.963
Butir21	180.8125	239.641	.652	.963
Butir22	180.8750	239.984	.646	.963
Butir23	180.9063	240.410	.630	.963
Butir24	180.7500	242.194	.481	.963
Butir25	180.6250	240.952	.581	.963

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir26	180.8750	239.210	.698	.962
Butir27	180.9063	240.539	.621	.963
Butir28	180.9063	238.346	.678	.962
Butir29	180.9375	240.964	.607	.963
Butir30	180.7188	240.854	.569	.963
Butir31	180.7188	240.789	.573	.963
Butir32	180.8750	243.468	.414	.963
Butir33	180.9375	241.544	.567	.963
Butir34	180.8438	238.652	.724	.962
Butir35	180.7813	240.886	.567	.963
Butir36	180.7813	238.112	.747	.962
Butir37	181.0625	246.254	.243	.964
Butir38	181.0000	241.355	.535	.963
Butir39	181.0938	243.636	.445	.963
Butir40	181.0938	242.023	.485	.963
Butir41	181.3438	243.330	.316	.964
Butir42	180.9375	239.931	.679	.962
Butir43	181.0313	240.354	.732	.962
Butir44	181.0313	242.354	.576	.963
Butir45	180.9375	240.964	.607	.963
Butir46	181.0313	242.999	.526	.963
Butir47	181.0938	243.765	.375	.964
Butir48	180.7813	242.951	.434	.963
Butir49	180.7500	241.226	.483	.963
Butir50	180.8750	243.274	.427	.963
Butir51	181.2813	245.434	.258	.964
Butir52	180.9063	241.378	.495	.963
Butir53	180.8125	240.157	.618	.963
Butir54	180.9063	237.636	.820	.962
Butir55	180.9375	240.770	.621	.963

HASIL UJI DESKRIPTIF

Frequencies

		Statistics					
		Kesesuaian_ Materi	Kualitas_Isi_ Materi_Ajar	Menjelaskan_ Konsep	Bahan_ Penarik_ Perhatian	Kemanfaatan	Teknis
N	Valid	32	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		20.5313	33.7500	10.0625	10.1563	13.8438	86.4375
Median		20.0000	32.0000	9.5000	9.5000	14.0000	83.5000
Mode		18.00	32.00	9.00	9.00	12.00	78.00
Std. Deviation		2.24304	3.48268	1.38977	1.29787	1.50503	7.87785
Minimum		18.00	30.00	7.00	9.00	12.00	78.00
Maximum		24.00	40.00	12.00	12.00	16.00	102.00

Statistics

Keseluruhan		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		174.7813
Median		170.0000
Mode		164.00
Std. Deviation		15.38691
Minimum		154.00
Maximum		206.00

Statistics

	PRETEST	POSTEST
N	Valid 32	32
Mean	66.4688	80.1094
Median	67.0000	83.3000
Mode	67.00	83.30 ^a
Std. Deviation	8.31627	7.60184
Range	22.00	33.40
Minimum	55.00	53.30
Maximum	77.00	86.70
Sum	2127.00	2563.50

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Kesesuaian_Materi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	19	59.4	59.4	59.4
	Menarik	13	40.6	40.6	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Kualitas_Isi_Materi_Ajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	14	43.8	43.8	43.8
	Menarik	18	56.3	56.3	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Menjelaskan_Konsep

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	16	50.0	50.0	50.0
	Menarik	15	46.9	46.9	96.9
	Kurang Menarik	1	3.1	3.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Bahan_Penarik_Perhatian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	16	50.0	50.0	50.0
	Menarik	16	50.0	50.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Kemanfaatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	24	75.0	75.0	75.0
	Menarik	8	25.0	25.0	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

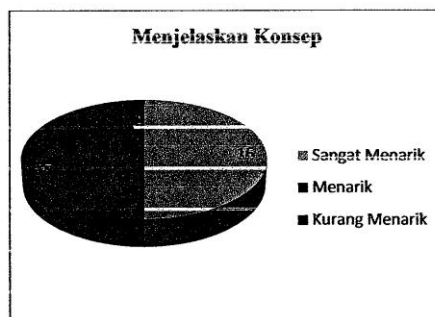
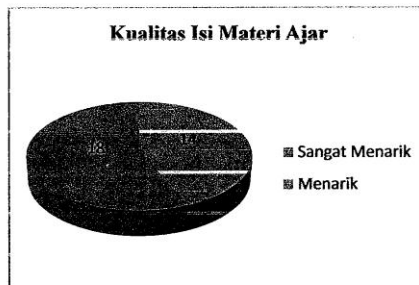
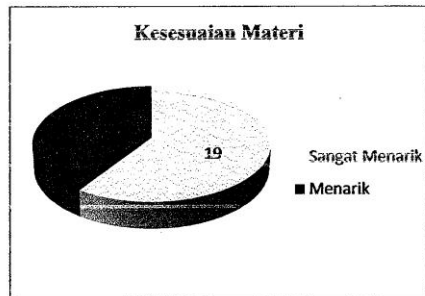
Teknis

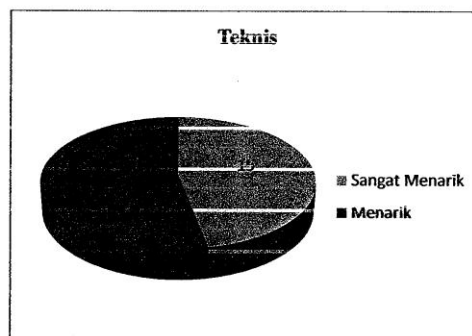
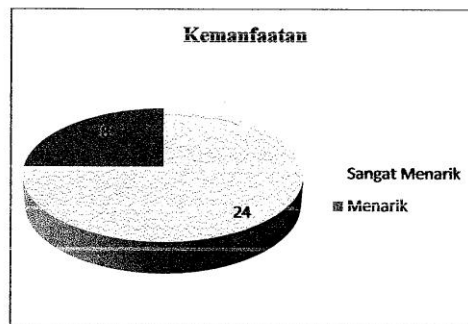
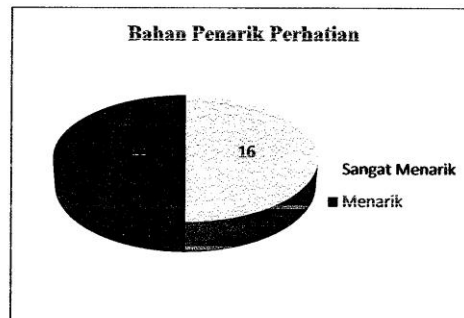
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	15	46.9	46.9	46.9
	Menarik	17	53.1	53.1	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

Keseluruhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Menarik	18	56.3	56.3	56.3
	Menarik	14	43.8	43.8	100.0
	Total	32	100.0	100.0	

DIAGRAM KATEGORISASI





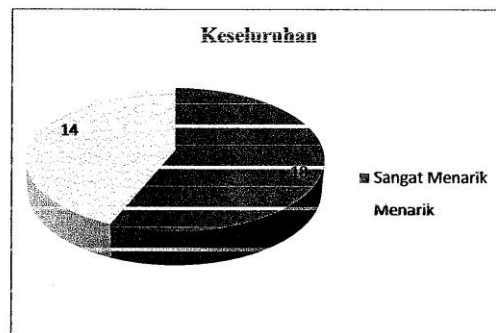
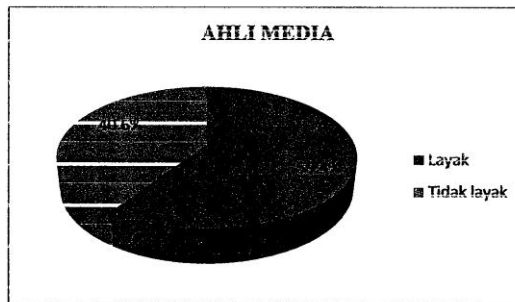
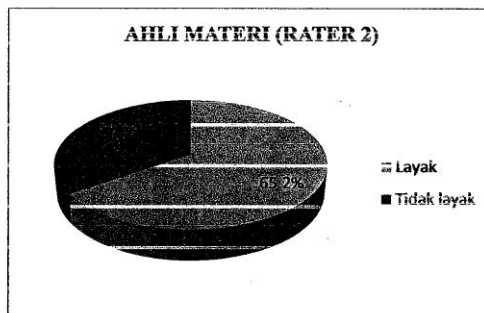
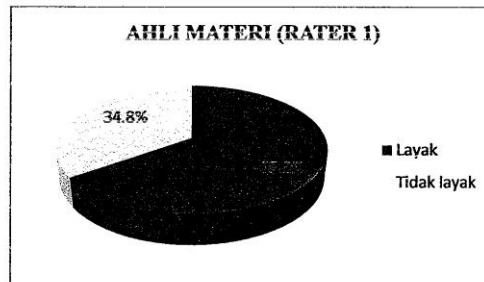


DIAGRAM VALIDITAS



HASIL Uji NORMALITAS

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		PRETEST	POSTEST
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	66.4688	80.1094
	Std. Deviation	8.31627	7.60184
Most Extreme Differences	Absolute	.208	.225
	Positive	.208	.193
	Negative	-.165	-.225
Kolmogorov-Smirnov Z		1.179	1.274
Asymp. Sig. (2-tailed)		.124	.078

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

HASIL Uji HOMOGENITAS

Oneway

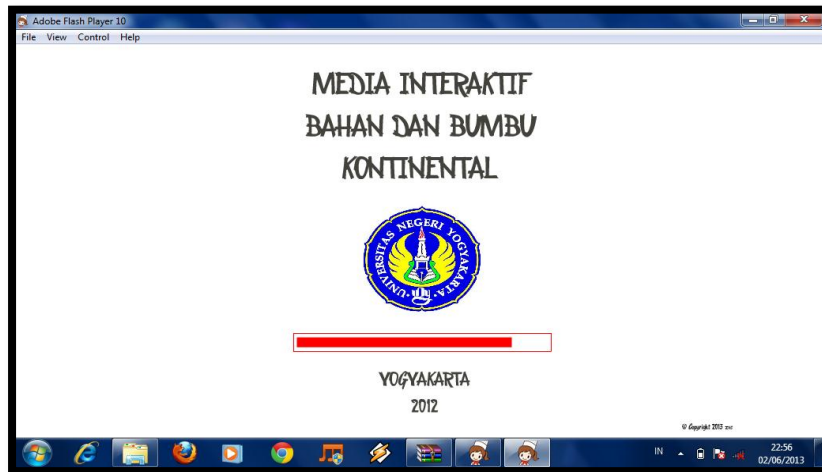
Test of Homogeneity of Variances

NILAI

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.377	1	62	.245

INTERFACE MEDIA INTERAKTIF

BAHAN DAN BUMBU KONTINENTAL



Kata Pengantar

Media interaktif bahan dan bumbu kontinental diperuntukan bagi siswa SMK Program Jasa Boga .
Media interaktif ini dibuat untuk membantu siswa dalam mengenalkan serta menambah wawasan untuk mengetahui bahan-bahan serta bumbu-bumbu asing yang ada didalam materi pengolahan makanan kontinental .
Media interaktif ini terdapat unsur teks, gambar dan suara, sehingga diharapkan siswa lebih mudah menghafal serta mengetahui jenis-jenis bahan asing yang biasa digunakan dalam mengolah makanan kontinental dengan melibatkan banyak indra.
Semoga bermanfaat, terimakasih

Yogyakarta, 2013



Penyusun

Indri Hapsari (09511244029)

Dosen Pembimbing

(Fitri Rahmawati, MP)

Ahli Materi Dosen

(Sutriyati Purwanti, M.Si)

Ahli Materi Guru

(Eka Rustiana, S.Pd)

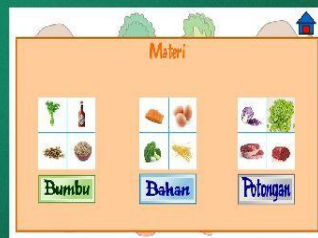
Ahli Media

(Wika Rinawati, M.Pd)

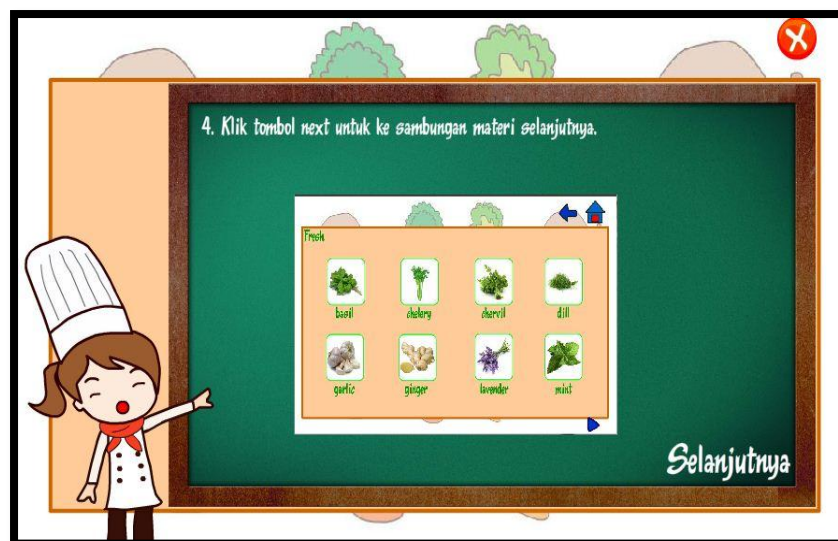
Programmer

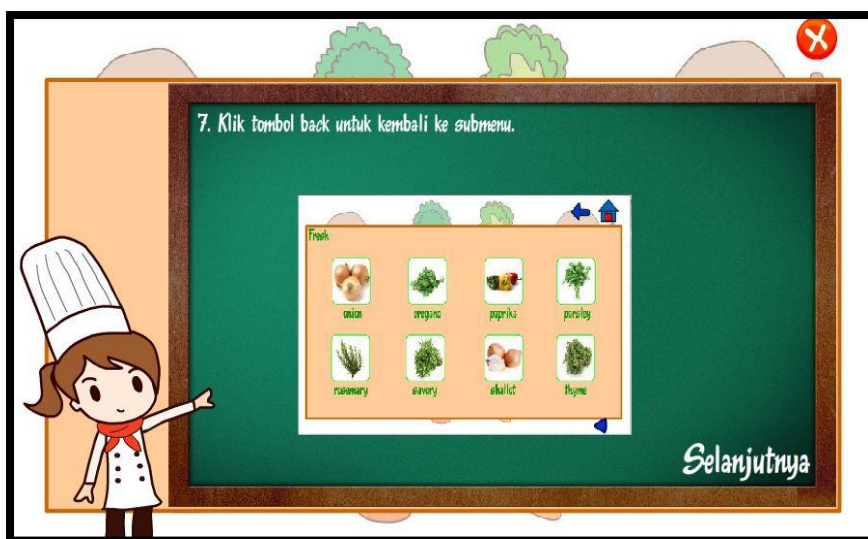
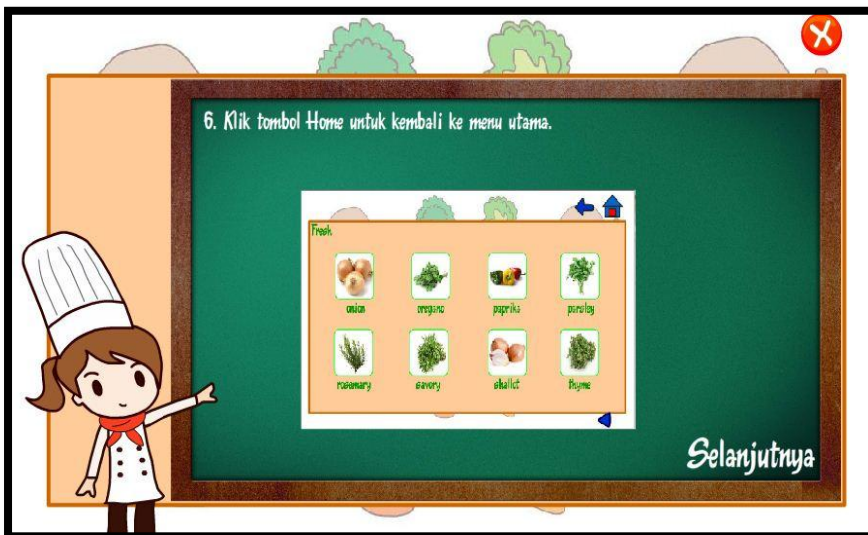
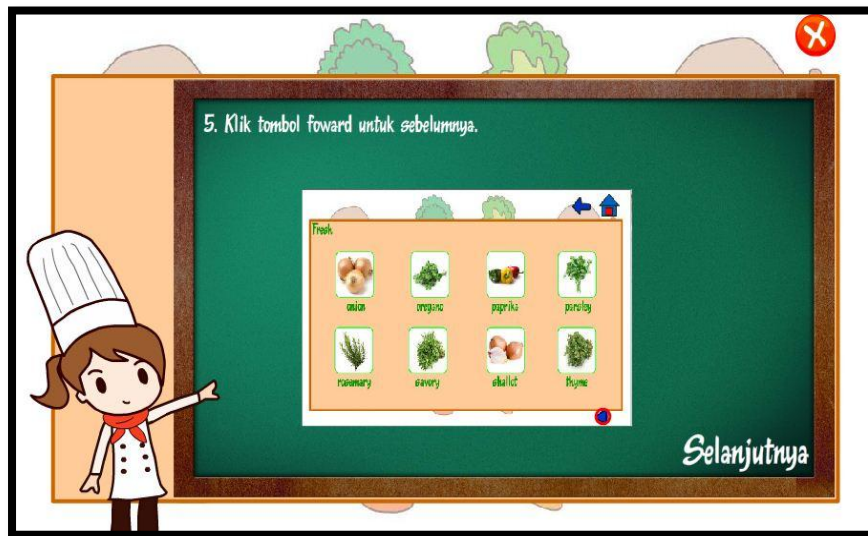
(Awaludin Abid)

1. Klik tombol Materi untuk memulai mengoperasikan program Media Interaktif Bumbu dan Bahan Kontinental, kemudian akan didapatkan tampilan materi.




Selanjutnya





8. Tombol identitas pengembang digunakan untuk mengetahui profil pembuat Media Interaktif Bumbu dan Bahan Kontinental.




Selanjutnya

9. Tombol evaluasi berisi tentang pertanyaan-pertanyaan seputar istilah yang terdapat dalam Media Interaktif Bumbu dan Bahan Kontinental untuk mengetahui sejauh mana penguasaan Media.



Selanjutnya

10. Tombol petunjuk penggunaan digunakan untuk mengetahui bagaimana program dijalankan.



Selanjutnya

11. Tombol Indeks digunakan untuk mengetahui daftar pustaka gambar yang terdapat dalam Media ini.

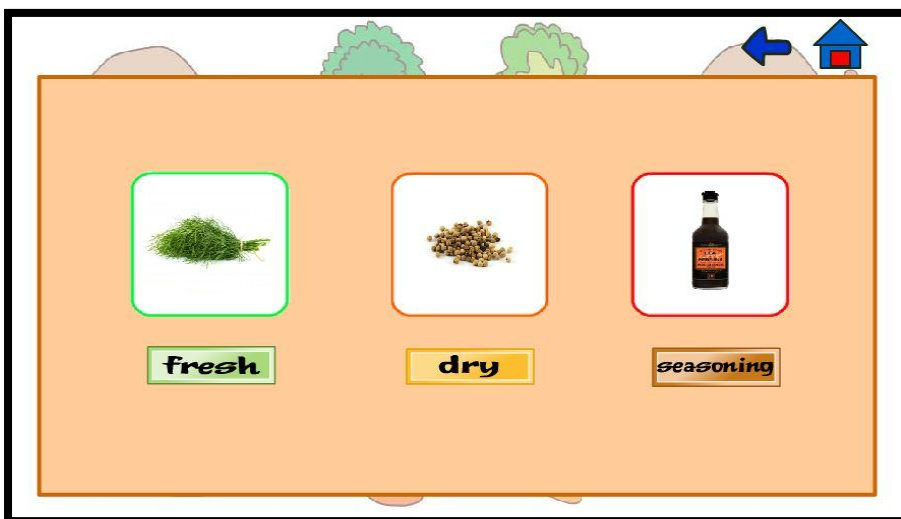
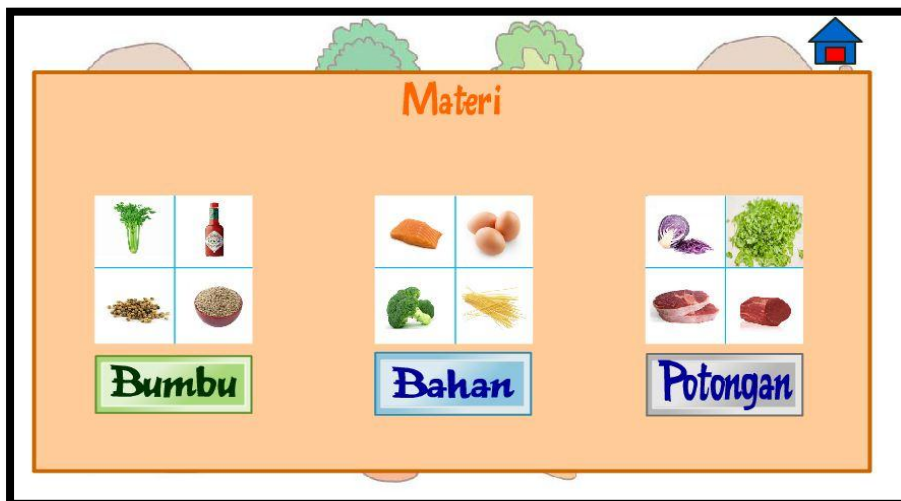
Selanjutnya

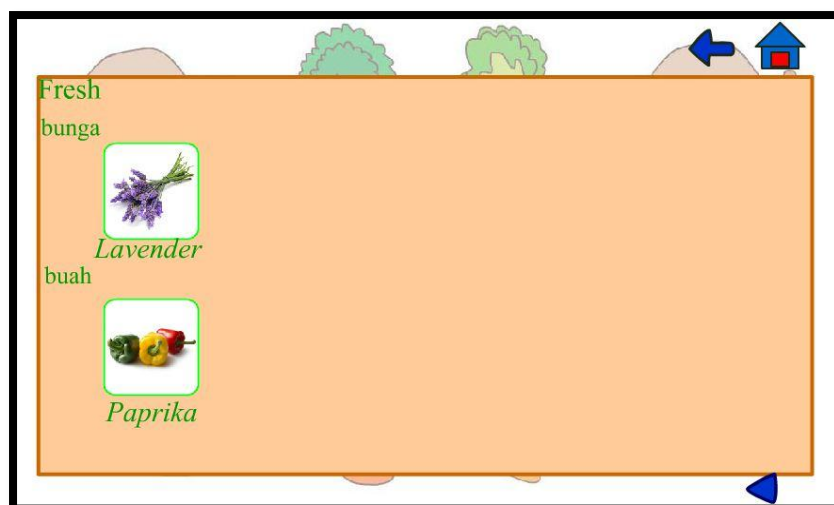
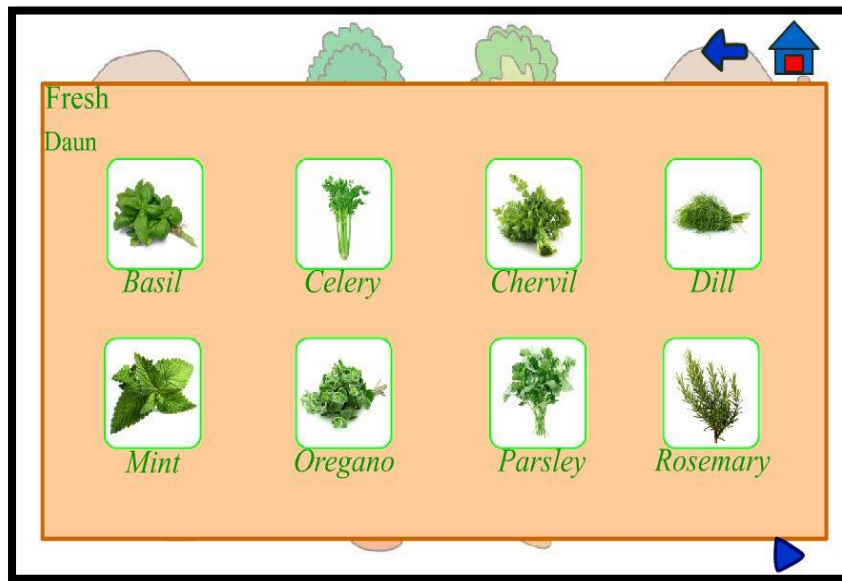
12. Tombol pengantar berisi pengantar Media.

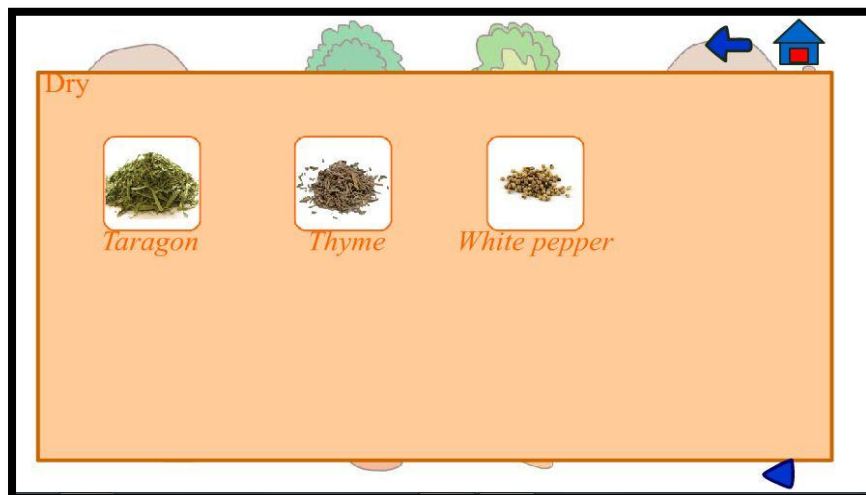
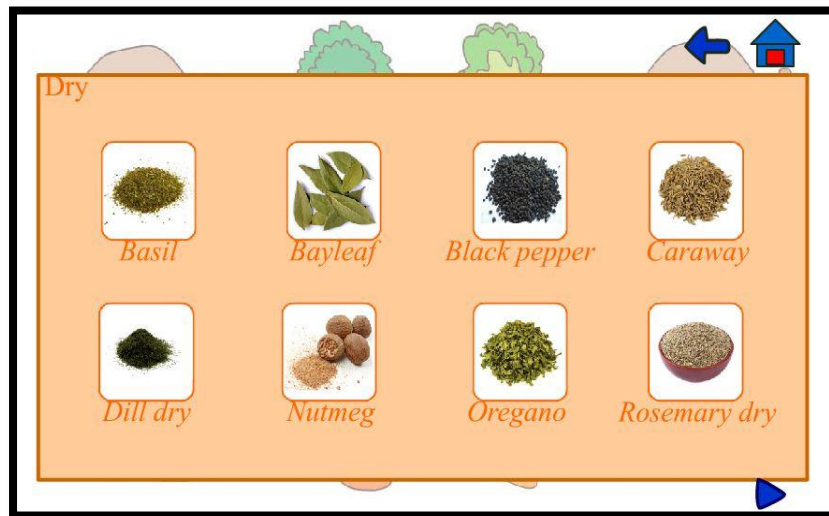
Selanjutnya

13. Tombol keluar digunakan untuk keluar dari program media.


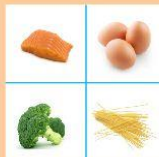

Ulangi


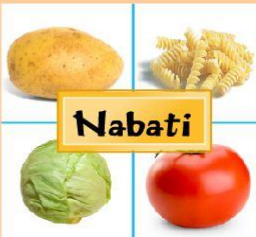










Materi





		
Bumbu	Bahan	Potongan

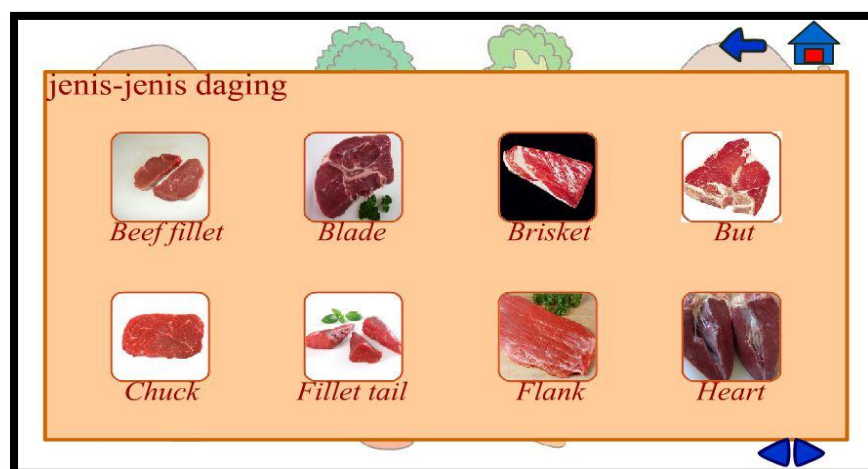
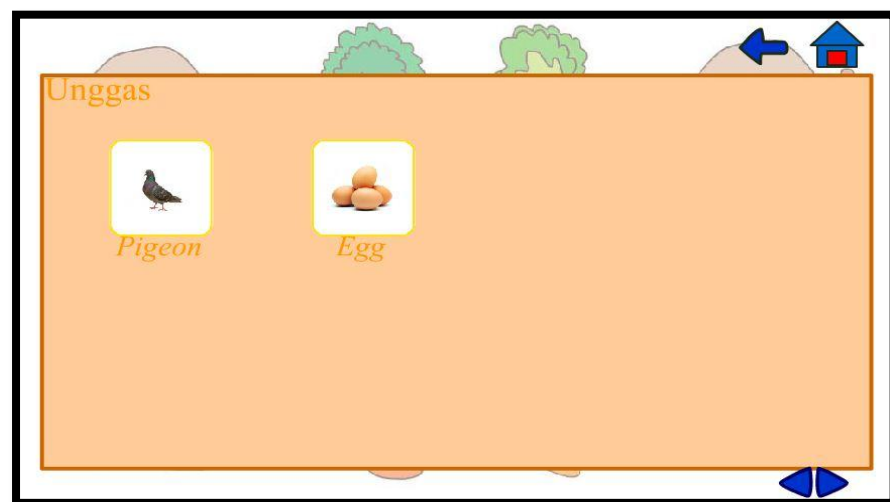
	
Hewani	Nabati

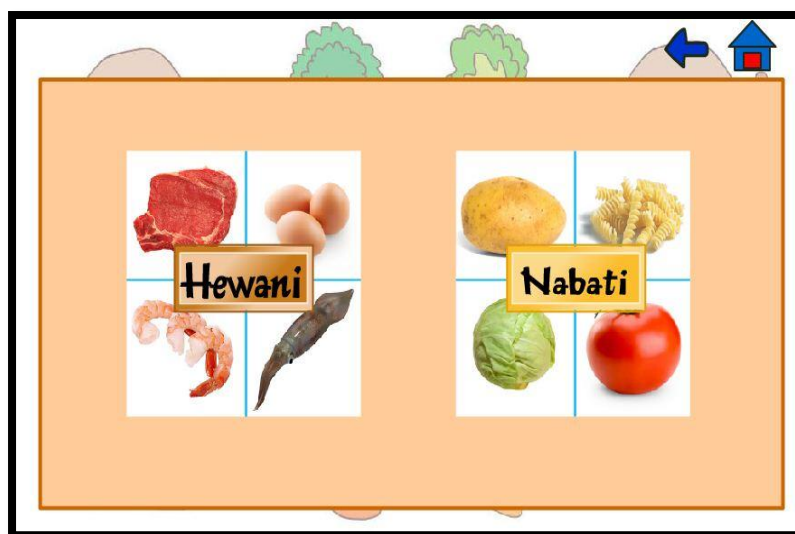
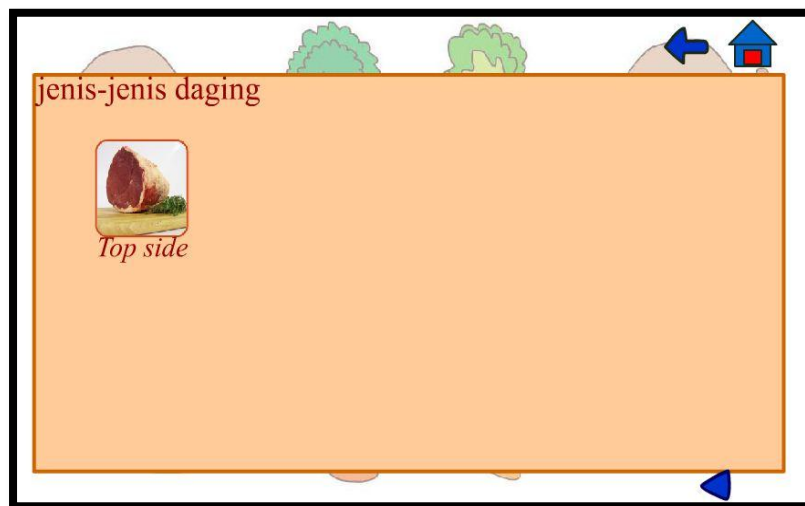
Daging

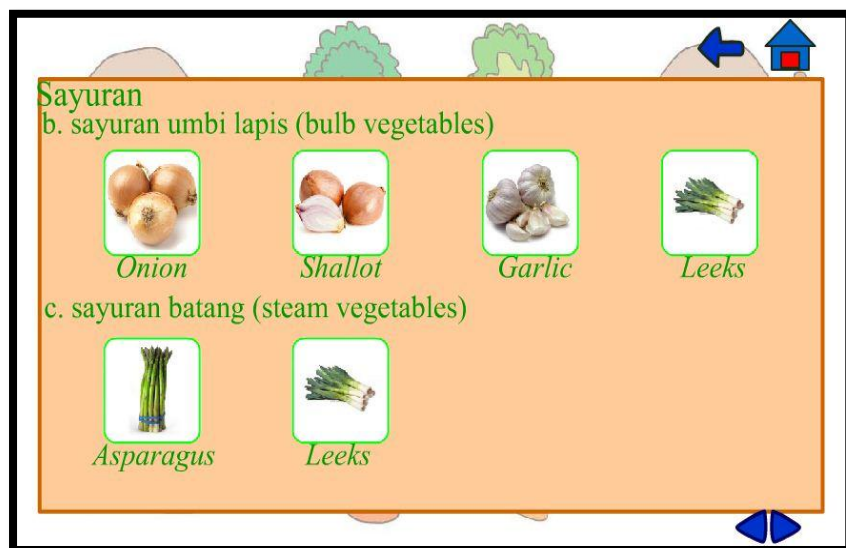
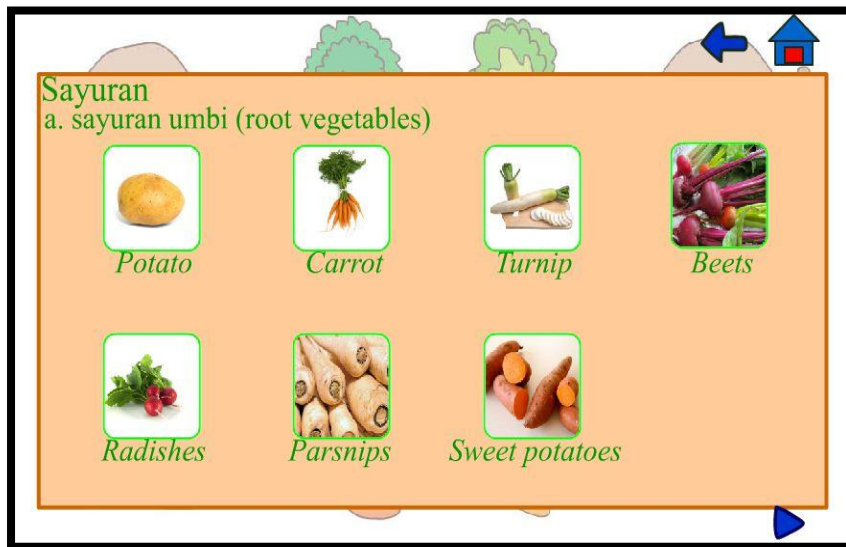
			
<i>Pork</i>	<i>Lamb</i>	<i>Cow</i>	<i>Veal</i>

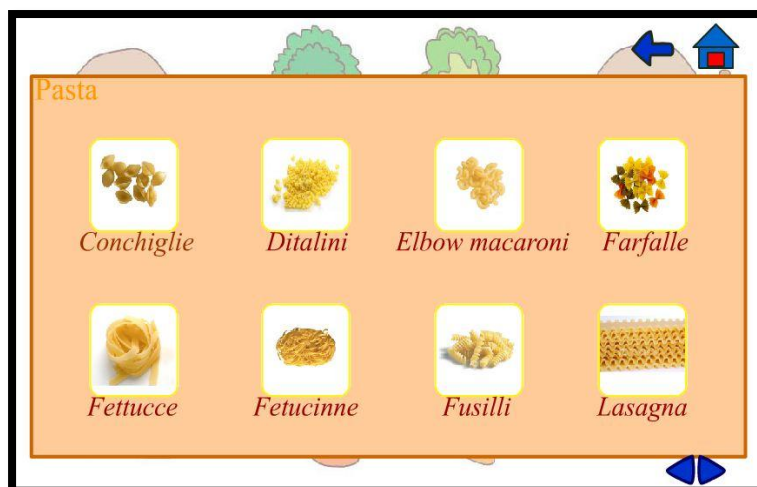
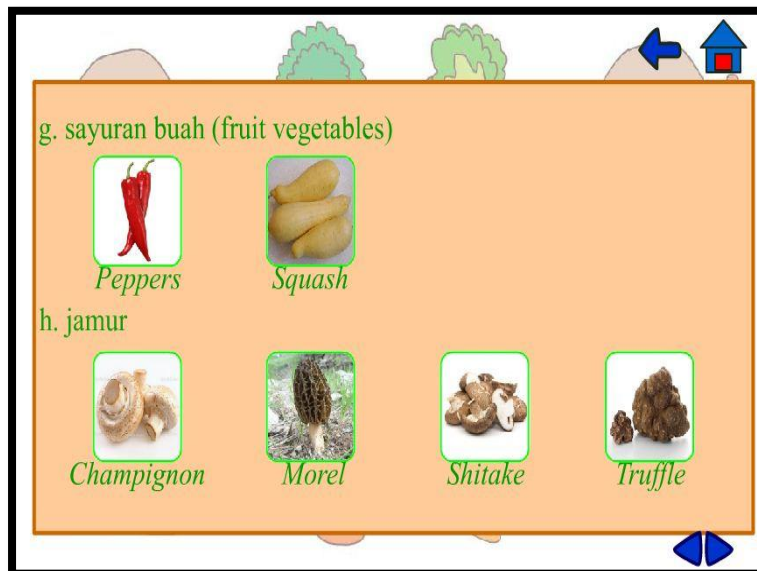
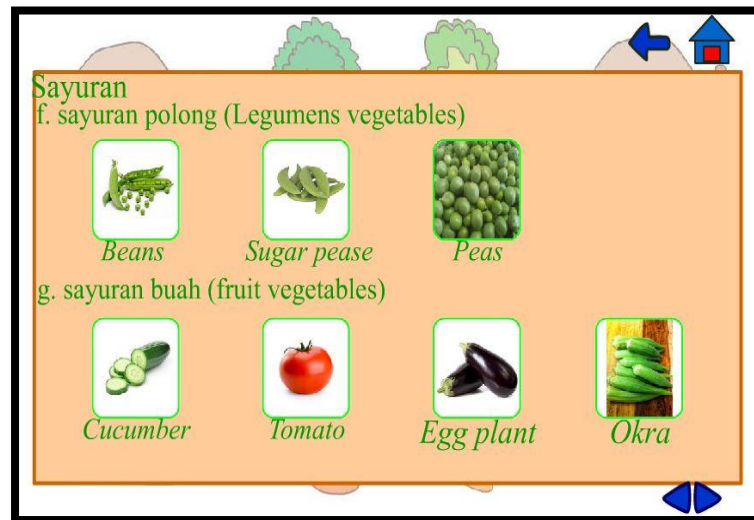
Sea Food

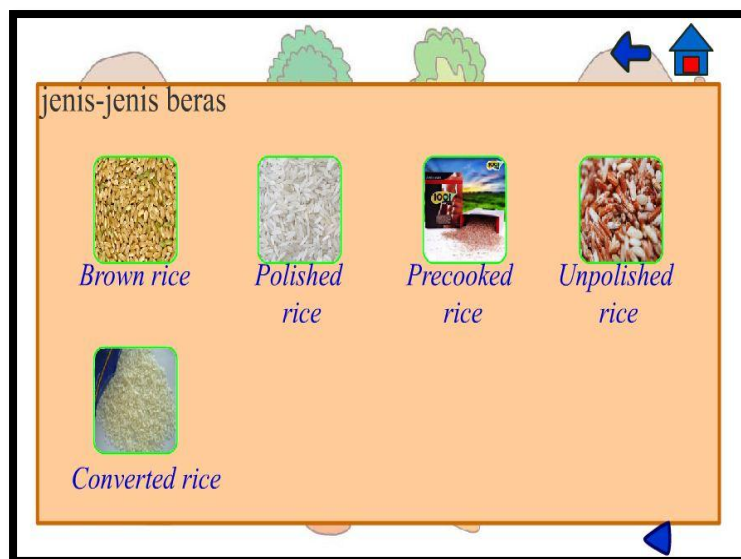
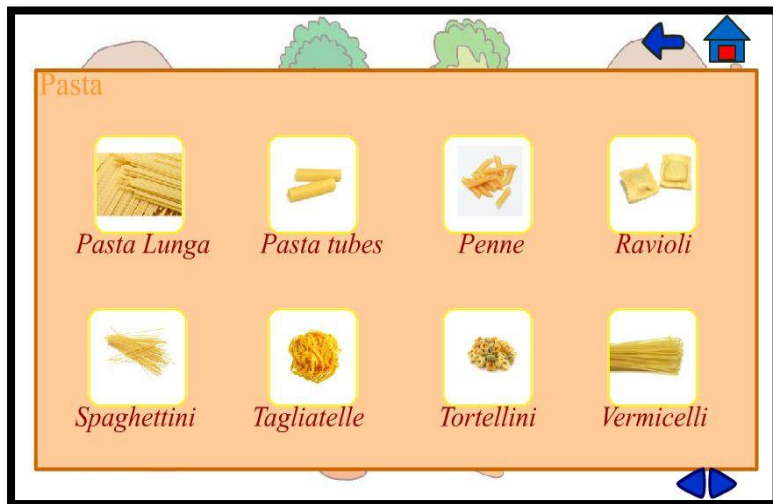
			
<i>Squid</i>	<i>Fish</i>	<i>Crab</i>	<i>Clam</i>

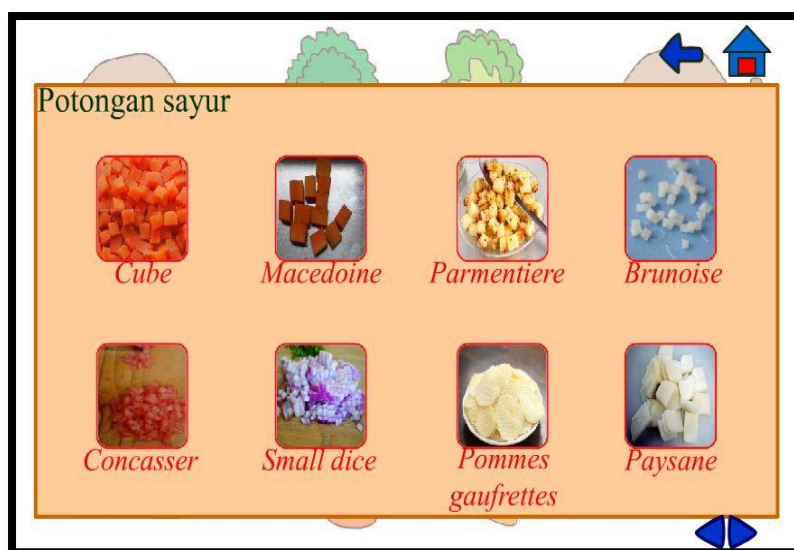
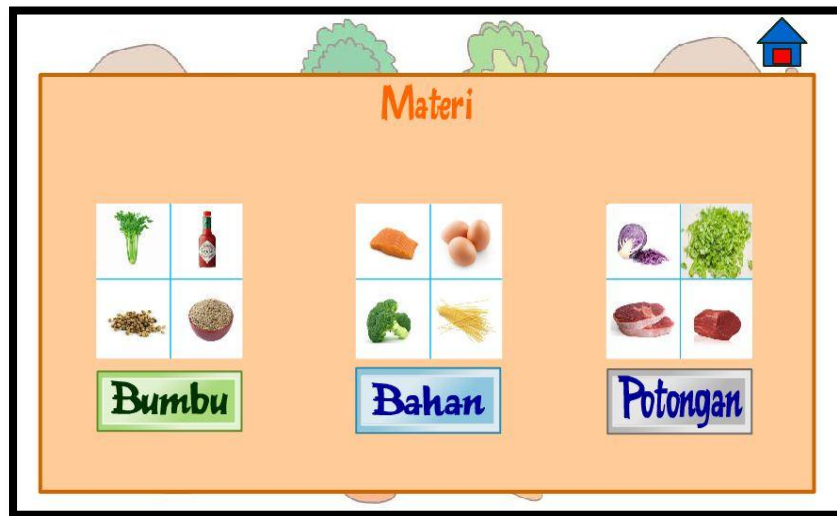


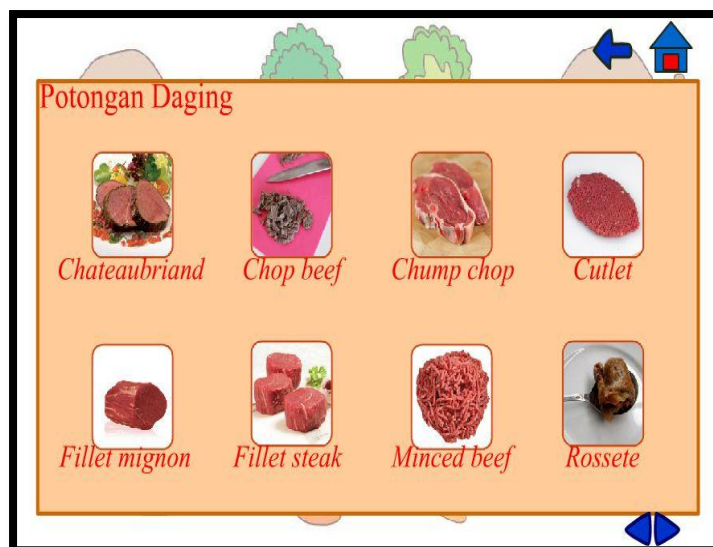















1.



Gambar diatas merupakan daun ...

- a. *Lavender*
- b. *Dill*
- c. *Savory*
- d. *Rosemary*





2.



Gambar diatas merupakan jenis bumbu kering ...

- a. *Basil*
- b. *Caraway*
- c. *Rosemary*
- d. *Taragon*

3. Bumbu segar dibawah ini yang biasa digunakan untuk membuat *ring onion* adalah ...

a. 	c. 
b. 	d. 

4. Dibawah ini yang merupakan jamur *morel* adalah ...

a.



c.



b.



d.

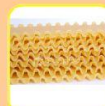


5. Dibawah ini yang merupakan pasta lasagna adalah ...

a.



c.



b.



d.



6.



Gambar diatas merupakan jenis beras ...

a. *Converted rice*


b. *Precooked rice*

c. *Unppolished rice*


d. *Polished rice*

7. Dibawah ini merupakan *minced beef* adalah ...


a.




c.




b.



d.




8.



Gambar diatas disebut potongan ...

- a. *Parmentiere*
- b. *Jardiniere*
- c. *Emincer*
- d. *Brunoise*

9.



Gambar diatas merupakan kelompok jenis sayuran ...

- a. Daun
- b. Bunga
- c. Buah
- d. Jamur

10. Dibawah ini bumbu yang memiliki fungsi selain sebagai penambah rasa juga sebagai penghangat tubuh adalah...

- a. *Rosemary*
- b. *Tarragon*
- c. *Bayleaf*
- d. *Black Pepper*

Nilai Jawaban Anda

Benar :

Salah :

Skor 100

kunci jawaban : 1.B 2.C 3.D 4.A 5.C 6.C 7.D 8.C 9.B 10.D

MULAI LAGI



LAMPIRAN 5

- 1. SURAT KETERANGAN
PEMBIMBING**
- 2. SURAT KETERANGAN PENGUJI**
- 3. KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**
- 4. LEMBAR OBSERVASI**

KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Nomor : 123/PMB/PTBG/TAHUN 2013

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI BAGI MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhinya persyaratan untuk penulisan SKRIPSI bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, perlu diangkat pembimbing.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud dipandang perlu ditetapkan dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999
3. Keputusan Presiden RI :
a. Nomor 93 Tahun 1999
b. Nomor 305/M Tahun 1999
4. Keputusan Mendikbud RI :
a. Nomor 0464/O/1992
b. Nomor 274/O/1999
5. Keputusan Rektor UNY Nomor 1160/UN34/KP/2011

Mengingat
Pula : Keputusan Dekan FPTK IKIP YOGYAKARTA Nomor 042 Tahun 1989

MEMUTUSKAN

Menetapkan
Pertama : Mengangkat Pembimbing SKRIPSI bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :
Nama Pembimbing : Fitri Rahmawati, M.P
Bagi mahasiswa
Nama : Indri Hapsari
NIM : 09511244029
Jurusan/Prodi : PTBB/PT. Boga
Kedua : Dosen pembimbing disertai tugas membimbing penulisan SKRIPSI sesuai dengan Pedoman Tugas Akhir.
Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan : di Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Januari 2012



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Tembusan Yth.:

1. Para Pembantu Dekan di lingkungan FAKULTAS TEKNIK UNY
2. Ketua Jurusan PTBB
3. Kasub Bag. Pendidikan FAKULTAS TEKNIK UNY
4. Yang bersangkutan

**KEPUTUSAN DEKAN
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Nomor : 486/TAS/PTBG TAHUN 2013

TENTANG
PENGANGKATAN PANITIA PENGUJI **SKRIPSI** BAGI MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
ATAS NAMA **INDRI HAPSARI**
DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Menimbang : 1. Bahwa sehubungan dengan telah dipenuhinya persyaratan untuk mengikuti ujian **SKRIPSI** bagi mahasiswa FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, dipandang perlu untuk dilaksanakan ujian **SKRIPSI** dengan tertib dan lancar serta penentuan hasilnya dapat dinilai secara obyektif.
2. Bahwa untuk keperluan dimaksud dipandang perlu mengangkat Panitia Penguji **SKRIPSI** dengan Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 60 Tahun 1999
3. Keputusan Presiden RI :
a. Nomor 93 Tahun 1999
b. Nomor 305/M Tahun 1999
4. Keputusan Mendikbud RI :
a. Nomor 0464/O/1992
b. Nomor 274/O/1999
5. Keputusan Rektor UNY Nomor: 1160/UN34/KP/2011

Mengingat
Pula : Keputusan Dekan FPTK IKIP YOGYAKARTA Nomor 042 Tahun 1989

MEMUTUSKAN

Menetapkan
Pertama : Mengangkat Panitia Penguji **SKRIPSI** bagi mahasiswa FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA yang susunan personalianya sebagai berikut:

1. Ketua : **Fitri Rahmawati, M.P.**
2. Sekretaris : **Sutriyati Purwanti, M.Si.**
3. Penguji : **Andian Ari Anggraeni, M.Sc.**

Bagi mahasiswa
Nama/No.Mhs. : **INDRI HAPSARI/09511244029**
Jurusan / Prodi : PTBB/PT. Boga

Kedua : Ujian dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2013 mulai pukul 13.00.WIB sampai dengan selesai, bertempat di R. Ujian Lt 3

Ketiga : Segala sesuatu akan diubah dan dibetulkan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.



Ditetapkan : di Yogyakarta
Tanggal : 16/5/2013

Dr. Loch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Tembusan Yth.:
1. Pembantu Dekan I, II, III FT UNY
2. Ketua Jurusan PTBB
3. Kasub Bag. Pendidikan FT UNY
4. Yang bersangkutan







UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA

Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

Hari, Tanggal	Bimbingan Revisi	Paraf
Kamis, 10 Januari 2013	<ol style="list-style-type: none">Konsultasi Proposal Skripsi Bab I (Perbaikan Penulisan)<ol style="list-style-type: none">Latar BelakangIdentifikasi MasalahBatasan MasalahRumusan MasalahTujuan PenelitianManfaat PenelitianSpesifikasi produk yang diharapkanKonsultasi Media<ol style="list-style-type: none">Perbaikan HurufPerbaikan Menu Utama	 
Senin, 14 Januari 2013	<ol style="list-style-type: none">Konsultasi Bab IKonsultasi Bab II<ol style="list-style-type: none">Deskripsi TeoriKajian tentang pengolahan makanan kontinentalMultimedia pembelajaranPengembangan media yang digunakan.Konsultasi Media (Perbaikan susunan gambar)	
Kamis, 17 Januari 2013	<ol style="list-style-type: none">Konsultasi Proposal Skripsi Bab I, II, III<ol style="list-style-type: none">Desain uji cobaTeknik pengumpulan data	



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA

Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

	<ul style="list-style-type: none"> c. Uji validasi dan reliabilitas d. Teknik analisis data 	
	<ul style="list-style-type: none"> 2. Konsultasi Media (Perbaikan susunan gambar) 	
Senin, 21 Januari 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi Bab I,II,III, 2. Konsultasi Daftar isi 3. Konsultasi Kata Pengantar 4. Konsultasi Daftar Pustaka(Untuk mengurus surat ijin penelitian) 5. Angket 6. Validasi instrumen 7. Validasi Media 8. Soal Postest 	<i>R</i>
Senin, 4 Februari 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi Tentang jalannya penelitian 2. Validasi Instrumen 3. Fiksasi validasi media/ACC Media 	<i>R</i>
Senin, 11 Februari 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Validasi Soal 2. Validasi Instrumen 	<i>R</i>
Jumat, 1 Maret 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Mengurus surat-surat untuk tahap penelitian 	<i>R</i>
Sabtu, 23 Maret 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Penelitian 	<i>R</i>
Selasa, 2 April 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi hasil penelitian 2. Konsultasi Bab 4 dan 5 	<i>R</i>
Rabu, 8 Mei 2013	<ul style="list-style-type: none"> 1. Konsultasi Bab 4 dan 5 <ul style="list-style-type: none"> a. Hasil b. Pembahasan c. Pembuatan Tabel d. Penulisan 	<i>R</i>



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA

Alamat: Kampus Fakultas Teknik (UNY) Karangmalang Yogyakarta

Jumat, 10 Mei 2013	1. Konsultasi Bab 4 dan 5 a. Hasil b. Pembahasan c. Penulisan	<i>fz</i>
Senin, 20 Mei 2013	1. Konsultasi Bab 4 dan 5 a. Hasil b. Pembahasan c. Penulisan	<i>fz</i>
Kamis, 23 Mei 2013	1. Konsul Bab 4 dan 5 (ACC) 2. Mengurus bebas teori dan mencari tanggal ujian serta penguji.	<i>R</i>

Mahasiswa

Indri Hapsari
NIM.09511244029

Yogyakarta, 10 Juni 2013
Dosen Pembimbing

Fitri Rahmawati M.P
NIP.19751010 200112 2 002

LAMPIRAN 6

1. DOKUMENTASI PENELITIAN

**FOTO PENELITIAN SKRIPSI
DI SMK N 3 WONOSARI, GUNUNGKIDUL
2013**



